

Jogos de tabuleiro: um percurso em etnias indígenas

Board games in indigenous ethnic groups*

FERREIRA, M. B. R.; VINHA, M.; SOUZA, A. F. DE. Jogos de tabuleiro: um percurso em etnias indígenas. *R. bras. Ci e Mov.* 2008; 16(1): 47-55.

RESUMO: **Objetivo** – incursão na área dos jogos de tabuleiro sob olhares antropológico, educacional e da educação física, em duas etnias do Mato Grosso do Sul. **Metodologia** – busca literária caracterizando a origem do jogo de tabuleiro; levantamento da presença do jogo em algumas etnias brasileiras e cruzamento com dados empíricos obtidos em uma aldeia da etnia Kadiwéu e duas aldeias Terena. **Resultado** – entendendo os jogos de tabuleiro como uma das riquezas lúdicas das civilizações e sociedades, os dados contribuíram para fundamentar a ideia de ‘prevenção da identidade’, fator capturado no bojo das reflexões sobre o jogo de tabuleiro entre as etnias. **Discussão** – os jogos estão presentes na memória dos Kadiwéu mais velhos, mas não no dia-a-dia da aldeia e na prática escolar; há indícios da presença do jogo entre os Terena. Sua mimese simboliza perseguições ligadas a elementos da natureza e às organizações sociais, desafiando relações de poder. Resultados – a aparente ausência do jogo nas aldeias Terena indica a necessidade de ampliar o estudo nessa etnia, pois é possível que tenha ocorrido de-significação. A presença do jogo de tabuleiro na memória Kadiwéu indica que trabalhos de intervenção educacional devem ser realizados na comunidade. **Conclusões** – compreendemos a manutenção da saúde identitária desses dois povos sob ação preventiva, com o sentido de restabelecer processos de apagamentos de sentidos. Estudos adicionais devem ser realizados visando recuperar memórias e revitalizar este tipo de jogo.

Palavras-chaves: educação, educação física, jogo e brinquedo (brincadeira), diversidade cultural (ludo-diversidade étnica).

FERREIRA, M. B. R.; VINHA, M.; SOUZA, A. F. DE. Board games in indigenous ethnic groups. *R. bras. Ci e Mov.* 2008; 16(1): 47-55.

ABSTRACT: **Aim** – make an inroad into the field of board games from the anthropological, educational and physical educational points of view of, in two ethnic groups in South Mato Grosso. **Methodology** – bibliographical research for the characterization of the origins of board games; a survey of the presence of games in some Brazilian ethnic groups and the comparing of this data with empirical data obtained in one Kadiwéu village and two Terena villages. **Result** – understanding that board games form one of the amusement riches of civilizations and societies, the data contribute to justifying the idea of the ‘prevention of identity’, a factor perceived in the reflections on the board game within ethnic groups. **Discussion** – games continue in the memory of older Kadiwéu, but not in the daily life of the village or in school; there are indications of the presence of games among the Terena. Mimesis of the games symbolizes persecutions linked to elements of nature and to social organizations, challenging power relationships. **Results** - the apparent absence of games in Terena villages indicates the necessity of amplifying studies within this ethnic group, as it is possible that a loss of significance has taken place. The presence of the board game in the Kadiwéu memory indicates that educational intervention should take place in the community. **Conclusions** – it is understood that the maintenance of the healthy identity of these two groups should consider preventive action, with the intention of reestablishing processes of loss of meaning. Additional studies should be carried out seeking to recuperate memory and revitalize this type of game.

Key words: education, physical education, games and toys (amusements), cultural diversity (diversity of ethnic games).

Maria Beatriz Rocha Ferreira¹

Marina Vinha²

Aluisio Fernandes de Souza³

¹ UNICAMP – Universidade Estadual de Campinas / Faculdade de Educação Física (FEF) – Departamento de Estudos da Atividade Física Adaptada

² UCDB – Universidade Católica Dom Bosco / Campo Grande – Mato Grosso do Sul

³ UCDB – Universidade Católica Dom Bosco / Campo Grande – Mato Grosso do Sul

* Título abreviado do artigo: Jogo de tabuleiro em etnias indígenas.

Recebimento: 10/09/2007

Aceite: 02/01/2008

Introdução

Os jogos de tabuleiro fazem parte da ludicidade da humanidade. Nas sociedades indígenas, os jogos de tabuleiro se inserem na ludicidade étnica de alguns povos, cuja simbologia pode ser observada tanto no tabuleiro quanto na forma de jogar. O documento propositivo, elaborado pelo Ministério da Educação (MEC) “Referencial Curricular Nacional para Escolas Indígenas” (RCNEi)⁷, sugere que a Educação Física seja mediadora na recuperação e sistematização do conhecimento vindo da cultura corporal do próprio grupo étnico, de outros grupos e das sociedades ocidental e oriental. A mediação de saberes e fazeres, principalmente os contextualizados nos valores de cada grupo étnico, contribui tanto para recuperar elementos de auto-reconhecimento identitário, quanto para o conhecimento do ‘outro’ através das diferenças.

Recentemente, houve uma tentativa de se estudar os jogos de tabuleiro em algumas etnias brasileiras, resultando em um material organizado em forma de *Kits*^{**}, com o título ‘Jogos Indígenas’. Esse material foi distribuído pelo MEC, em 2004, para aproximadamente 2000 escolas localizadas em áreas indígenas. A iniciativa motivou a exposição de outros conhecimentos vindos através de pesquisas, fortalecendo os dados sobre jogos de tabuleiro nessas sociedades. Dessa forma, o objetivo do presente estudo é o de realizar uma incursão na área dos jogos de tabuleiro sob olhares antropológico, educacional e da educação física, em duas etnias habitantes no Mato Grosso do Sul.

Esse estado brasileiro comporta a segunda maior população indígena do país, depois da Amazônia Legal, acolhendo oito povos diferentes. Os dois povos indígenas sujeitos desse estudo caracterizam-se por serem, os Kadiwéu, um grupo com baixa densidade populacional, aproximadamente 1600 pessoas, e os Terena, considerados com alta densidade populacional, aproximadamente 18000 pessoas.

Método

Os procedimentos metodológicos foram (i) a busca por um percurso literário caracterizando a origem dos jogos de tabuleiro de maneira geral; (ii) a realização de um levantamento da presença do jogo de tabuleiro

em algumas etnias indígenas brasileiras e, (iii) a relação entre esses dados e as pesquisas empíricas realizadas entre os indígenas Kadiwéu, no período de 2000 a 2004, e dos Terena, em 2007, ambos habitantes no Estado de Mato Grosso do Sul.

Ressaltamos que, por convenção antropológica, o nome das etnias são grafados sem o “s” no final, o que significa plural na língua portuguesa, mas não significa o mesmo em cada uma das línguas indígenas. Devido a essa convenção, mesmo que o artigo ‘o’ esteja no plural, a denominação étnica não o acompanha. O termo ‘povos’ é usado para designar as organizações sociais, as cosmologias e as línguas, dentre outros fatores que os diferenciam.

Resultados

Os significados do jogo humano estão localizados na interação da pessoa, de seu ambiente e dentro da produção coletiva de cada sociedade. Todos, a partir do nascimento, estamos inseridos em uma cultura, o que significa a partilha de uma construção simbólica que influencia nossas decisões pessoais, mesmo reconhecendo sua dinamicidade¹⁵.

Essa construção simbólica fundamenta o conjunto de significados, definindo a unidade interna de todas as manifestações sócio-culturais dos diferentes grupos. Entre indígenas, o fundamento vem do mito, transmitido oralmente de uma geração à outra, fecundando o modo de viver, sendo renovado e renovando constantemente a cultura, fortalecendo o sentimento de envolvimento na defesa da identidade, consequentemente na preservação do patrimônio cultural de cada sociedade.

Nesse contexto, os jogos da tradição interrelacionam-se com a organização das sociedades que os praticam, podendo os jogos ser criações de cada grupo ou adotados das relações de contato com outras sociedades, tendo adquirido um perfil próprio. Por tudo isso, o jogo na tradição é compreendido como atividade física com característica lúdica, podendo representar valores, mitos e magia de quem o pratica^{15, 14}.

Nessa diversidade de contextos simbólicos, há imprecisões sobre a origem dos jogos de tabuleiro. Há registros em rochas

^{**}O material consta de um livro, um jogo e um guia para o professor, resultantes do levantamento da cultura indígena realizado pela empresa mineira Origem, Jogos & Objetos, com o patrocínio da Bosch alemã e segundo acordos firmados entre pesquisadores ligados à Sociedade Internacional para Estudos de Jogos de Tabuleiro

pré-históricas, 4000 anos antes da era cristã e na Idade do Bronze, 3300 anos dessa era. Alguns jogos de tabuleiro derivam de arquiteturas de templos sagrados, a exemplo da capital real de Chou, na China antiga, construída no formato de um tabuleiro com 64 quadrados. Em um trecho da Muralha da China, declarada Patrimônio da Humanidade pela United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO), há um tabuleiro talhado em pedra, correspondente ao período 960-1279 da era cristã. Nesse mesmo local foi encontrado outro tabuleiro correspondente a um jogo chamado 'o tigre come a ovelha'.

Correspondendo à tradição da sociedade chinesa, os ensinamentos contidos em "A arte da guerra" (do mestre Sun Tzu)¹⁸, escritos há 2500 anos, são considerados o primeiro tratado de estratégia a compreender a guerra como ação consciente, periódica, requerendo planejamento. O que estava em jogo remetia à aplicação correta tanto do vigor moral do homem quanto de suas capacidades intelectuais ("era a aplicação correta das capacidades intelectuais do homem e de seu vigor moral"), estando subjacente a essa afirmativa, a idéia de que todo guerreiro se baseia em simulação.

Simular é compreendido como aquisição de sabedoria no sentido de fazer ataque aparentando incapacidade. Assim, quando próximo, cria-se a ilusão de estar longe; quando o outro está desorganizado, usufrui-se de sua desorganização; irrita-se aqueles que têm temperamento colérico, estimulando-se os arrogantes, dentre outras posturas que trazem a simulação como eixo. Todas as situações visam planejar, avaliar e calcular sua posição em um jogo, real ou não, figurando ensinamentos que têm na base a estratégia.

Os conceitos de simulação, ardil e manipulação de informações são considerados artifícios táticos na ação guerreira. Na vida atual e no jogo, esses conceitos devem ser mediados por uma conduta ética. Nos domínios dos negócios e dos esportes, principalmente, o autor chama a atenção para a relativização dessa aplicação, para que ela não se torne bélica.

Relativizados, os ensinamentos do mestre podem ser adotados para um jogo de tabuleiro cujas representações estão sob a pressão de embates e dos auspícios da im-

previsibilidade do jogo, simbolicamente semelhantes às relações de poder existentes na vida real.

Além da China, outras sociedades têm o jogo de tabuleiro em seus contextos¹⁰. No Egito antigo, 1400 antes da era cristã, foram encontrados desenhos de tabuleiros nos tetos dos templos. Na Europa, a cidade de Cambridge, Inglaterra, foi construída no período medieval com arquitetura quadricular. Nas Américas há indícios de que o jogo de tabuleiro foi introduzido pelos colonizadores e adotado por alguns grupos étnicos. Um jogo de estratégia muito parecido ao 'jogo da onça', o 'jogo do puma', detalhado no decorrer do texto, foi encontrado em muros pré-colombianos, perto de Cuzco, cidade do Peru cuja organização data do período anterior ao de Cristo⁶.

Há diferentes formas de tabuleiro, variando também os procedimentos do jogo¹⁰. Uma variação do jogo de tabuleiro é conhecida como Merels. O termo Merels vem do latim merellus, significando 'ficha', 'conta' ou 'moeda'. Merels é uma denominação aplicada ao jogo de tabuleiro em que as peças são colocadas uma de cada vez, por jogadores alternados, usando pinos e linhas. Diferencia-se também pelo fato de que todas as peças têm o mesmo poder de movimento, sendo distintas apenas pelas cores. A variação do termo, de Merels para Morris, tem relação com o 'saltar', cuja associação pode ser feita com o 'jogo de amarelinha' que, em francês, é merelle. Em outros povos, conforme seus simbolismos, o 'jogo de amarelinha' recebe denominação com o significado de 'moinho'.

A intensidade com que o tipo Merels foi praticado está pouco difundida historicamente. Um dos motivos seria porque essa variação utiliza um tabuleiro desenhado ou riscado no momento do jogo, portanto, de natureza passageira, ficando pouco registrado em material mais sólido. Devido a esse particular, ficam reduzidas para "quase zero as chances de se encontrar tabuleiros primitivos desse tipo de jogo. Em virtude disso, a imensa popularidade de que o Merels desfrutava passa quase despercebida", afirma o autor¹⁰ (p. 191).

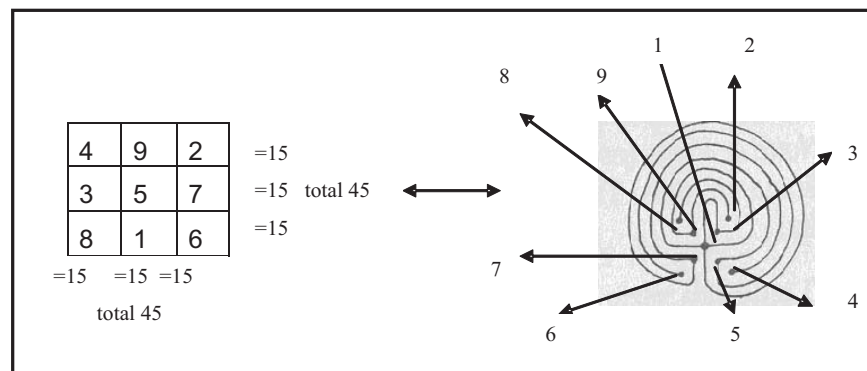
Foram encontrados resquícios de tabuleiros Merels entalhados nas escadarias

de um santuário indiano, localizado no atual Ceilão, provenientes do período de 9 a 21 da era cristã. No barco viking, de Godstad, datado do ano 900, foi encontrado fragmento entalhado na pedra. Em zonas rurais inglesas, há desenhos desse tipo de tabuleiro em paióis, registrados sobre tampas de celeiros. Em cemitérios, há tabuleiros Merels desenhados nas lápides de sepulturas e nos arcos de entradas em capelas – podendo significar que o desenho era adotado também como símbolo de proteção. Em fazendas, ao ar livre, foi registrado um campo de Merels

cujos labirintos foram construídos com uma plantação de arbustos¹⁰.

A variação Merels é jogada de forma unidirecional, partindo do exterior ao centro. O desenho é impregnado de simbolismos e seu padrão tem relação com o quadrado mágico, o qual lembra os desenhos Yantra indianos. Na figura 1, o quadrado mágico de nove pontos, representando o astro Saturno tem, na soma de cada linha, 15 pontos. A soma de todas as linhas alcança 45 pontos. Essa é a base para a construção do tabuleiro labirinto.

Figura 01. Quadrado mágico que dá origem ao formato de labirinto¹⁰.



Os nove pontos são simbólicos e consistem também nos meios de demarcação em que as peças devem ser colocadas. As peças, sejam pedras ou pinos, são inseridas em furos abertos no chão ou sobre o tabuleiro

Esses furos são interligados por linhas que indicam o caminho por onde a pedra ou o pino pode caminhar. Devido a esse particular, as variações do 'formato labirinto' não podem ser jogadas em tabuleiro no formato xadrez ou com grades. Tabuleiros labirinto, dos jogos da família Merels, refletem a cosmologia, uma visão de mundo que pode ser recuperada através dos mitos mais antigos, "talvez pré-existente ao próprio jogo", afirma Pennick¹⁰ (p. 184).

No entanto, ao ser adotado por povos que não o criaram, a exemplo do jogo encontrado nos Estados Unidos, o estilo labirinto recebeu particularidades daquela cultura. Em uma dessas variações, o jogador que ficar com três pedras está autorizado a 'saltar' para qualquer outro espaço não ocupado no tabuleiro. Sobre essa variação, o referido autor argumenta:

a versão do [...] Morris é o jogo mais maduro da família dos Merels, grande o bastante para jogadas muito interessantes, sem a destruição do seu caráter estratégico pela adição de linhas nos cantos ou pela capacidade das pedras saltarem para comer outras (p. 191)¹⁰.

Outras variações criadas a partir de 1400 da era cristã, a exemplo de uma delas que elevou o número de peças de nove para 11 ou 12, contribuíram para destituir o caráter estratégico representativo da identidade do jogo. Compreendemos que não há como impedir que variações sejam criadas, pois os 'jogos populares' são transmitidos entre gerações, nas famílias, nas ruas e têm o caráter de ser sem fronteira. Diferente dos 'jogos populares', os 'jogos da tradição' são marcados por significados próprios dos grupos étnicos que os praticam, explicam Rocha Ferreira et al¹⁴. Estudos mais aprofundados podem recuperar as relações mitológicas na gênese dos jogos, buscando entender as sábias estratégicas milenares, o como e o porquê das variações.

Assim, o estabelecimento de relações entre o jogar e o viver étnico foram compreendidos sob os conceitos de re-significação e de-significação. A expressão re-significar situa a resistência política, no caso indígena, no sentido de manter a identidade mesmo em uma dinâmica cultural sujeita a mudanças. Por sua vez, de-significar seria o esvaziamento de sentido, quando ocorreram apagamentos dos significados históricos e culturais de cada sociedade, causadas por formas violentas de imposição de outros valores, por estreitamento de relações de contato com outras sociedades, dentre outros fatores⁹.

A capacidade humana de criar significados se estende para a mimese, entendida neste estudo por um quadro imaginário que tem como função a autorização do excitação quando ocorre a representação do que se origina em muitas situações da vida real, mesmo sem implicar perigos e riscos. O simbólico vivido no prazer mimético libera o ser humano dos riscos das situações reais, muito dos quais colocam fim ou lesam irremediavelmente nossa vida⁴.

A vivência da mimese no jogo contextualizado contribui para refletir sobre as representações sociais da sociedade que o pratica. Geralmente, os objetos simbolizam pessoas ou animais ferozes, ambos com poderes que estimulam desafios. Por exemplo, a 'onça' e os 'cães' são representativos de força e ataque para alguns povos indígenas; o 'puma' é poderoso entre os Incas; o 'tigre', na Índia; e o 'senhor feudal chinês' representa as lutas das invasões camponesas naquele país.

No Brasil, entre os indígenas Bororo, no Mato Grosso, há um jogo chamado 'jogo da onça', cujo tabuleiro é traçado na terra e pedras são usadas como peças. Uma pedra representa a 'onça', sendo diferente das demais. Outras 15 peças representam os 'cachorros'. Um jogador atua com apenas uma peça, a 'onça', com o objetivo de capturar as peças 'cachorro'. A captura da 'onça' é realizada quando as peças 'cachorro' a encerralam, deixando-a sem possibilidades de movimentação. Outro jogo semelhante a esse foi encontrado entre os indígenas Manchakeri, no Acre, e entre os Guarani, da região de São Paulo⁶.

A variação encontrada entre os indígenas Bororo é de um jogo conforme padrões

européus, o que levanta a hipótese de ter sido transmitido pela missão salesiana, que manteve contato com esse grupo desde o século XIX. Entre os indígenas Kanela, no Maranhão, foi encontrado um jogo de tabuleiro conhecido como 'jogo de paciência' ou 'anel africano'. Trata-se de um quebra-cabeça e consiste em um desafio que deu origem a centenas de outros quebra-cabeças em todos os continentes. Os indígenas Paresis, no Mato Grosso, conhecem um jogo de dados ao qual denominam 'rifa'. O dado tem formato de pião e a principal característica do jogo é a aposta, em que os participantes trocam mercadorias utilitárias como arcos e flechas, segundo o referido autor.

No contexto de inúmeras referências ao termo "jogo entre indígena", destacamos que, dentre as aproximadamente 180 línguas vivas no Brasil contemporâneo - além da língua portuguesa que é a oficial - o uso do termo "jogo" neste trabalho vem da academia. Entendemos por "jogo" atividades com caráter lúdico, realizadas em diferentes situações, organizadas por um sistema de regras que definem a perda ou o ganho, requerendo habilidades específicas, estratégias e/ou sorte. A expressão "brincar", usada para referendar alguma situação neste estudo, é entendida como atividades com caráter lúdico, realizada em diferentes situações, sem a conotação de perda ou ganho. Não dispomos de dados que confirmem essas mesmas compreensões em cada uma das línguas indígenas¹³, portanto dialogamos a partir de estudos acadêmicos.

No presente artigo foi destacado o "jogo". A intencionalidade de um jogo pode ser divertir, ritualizar processos sociais e/ou fortalecer laços étnicos. O elemento competição, expressando a forma ocidental capitalista de se relacionar, não estava presente dentre os desafios no estilo de vida étnico, mesmo que em determinado período histórico tivesse havido as chamadas 'guerras inter-tribais' com o objetivo primeiro de sobrevivência.

Diferentemente, os atuais conflitos vindos das invasões culturais urbanas não são tratados pela via da interculturalidade, repercutindo, portanto, na saúde identitária desses povos. A reduzida carga motriz que o jogo de tabuleiro requer são, em contrapartida, estímulos para o planejar, o avaliar e o calcular simbolicamente. Mimeses e vida

real não são excludentes. Quando mediadas pelo campo de conhecimento da Educação Física, visando educar e prevenir, esses simbolismos recuperam relações de poder desequilibradas.

Contudo, comportamentos desafiadores estavam, sem dúvida, presentes. Por exemplo, entre os indígenas Kadiwéu, os termos “competitividade” e “rivalidade” são utilizados com significados diferentes. Para esse grupo, competir traduz relações do brincar e do jogar na tradição, portanto fazem parte do cotidiano da aldeia. Ao usarem “rivalidade”, traduzem um comportamento caracterizado também por disputas, mas de uma forma mais próxima do atual modo ocidental de viver, cuja figuração está presente em jogos de estilo esporte. Jogos esportizados adentraram a aldeia em meados de 1970, estando aqui entendidos como atividades competitivas com normas institucionalizadas, podendo exigir esforço físico vigoroso ou o uso de habilidades motoras relativamente complexas, realizadas por apenas uma pessoa ou por grupos motivados por fatores internos, por profissionalismo ou por outras motivações¹.

O contexto desses dois significados requer a compreensão das relações sociais estabelecidas no grupo étnico. Segundo Barth², grupo étnico seria uma unidade portadora de cultura; “são categorias atributivas e identificadoras empregadas pelos próprios atores” e “têm como característica organizar as interações entre as pessoas”. Os indígenas Kadiwéu, sujeitos deste estudo, organizam suas interações e se identificam partindo do seu tronco lingüístico, os Mbayá-Guaicuru, falantes da língua guaicuru. Originários do Chaco Paraguai e Argentino, hoje habitam o pantanal sul mato-grossense e estão distribuídos em cinco aldeias – Bodoquena, Campina, Barro Preto, Tomázia e São João. Uma delas, a aldeia Bodoquena, destacamos neste estudo. O ethos desse grupo está fundamentado em relatos mitológicos que lhes atribuem a astúcia, assegurando que eles foram criados para um modo guerreiro de ser.

Nesse mesmo lócus geográfico vive o grupo étnico Terena, cujas raízes vêm também do Chaco, mas do tronco lingüístico Aruák, falantes da língua terena. A índole Terena estaria regida por um ethos fundamentado em parâmetros de conduta pautados pela amabilidade, sociabilidade e delicadeza. Mostram-

se gentis nos gestos e nas expressões^{16,8,11}. A mitologia Terena afirma, também, que eles foram criados para a agricultura.

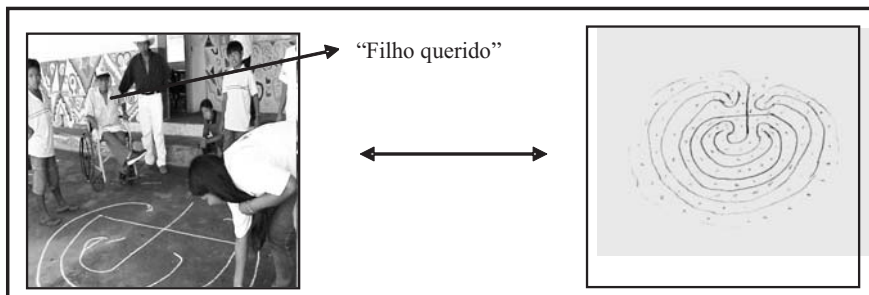
O jogo de tabuleiro não foi encontrado nas referências bibliográficas do grupo Terena. Dados empíricos obtidos nas aldeias Burity e Córrego do Meio, localizadas no município de Sidrolândia/MS, mostram pessoas adultas afirmando que muitas das manifestações culturais relacionadas com o ‘jogo da tradição’ vêm sofrendo mudanças. A maioria das pessoas não pratica nenhuma manifestação cultural e alguns afirmaram desconhecer qualquer ‘jogo da tradição’ Terena¹⁷.

Há o registro de manifestações culturais com danças, a exemplo da “dança do bate-pau” e da “dança da siputrena”, respectivamente, masculina e feminina, realizadas durante as festas do ‘Dia do Índio’ e do ‘Dia de São Benedito’. Por não fazerem parte do cotidiano, podem indicar um processo de ‘folclorização’, ou seja, o congelamento dessas manifestações culturais, cujos procedimentos ficaram estagnados, privilegiando determinado período histórico. O que pode ter acontecido com o jogo de tabuleiro? Embora Souza¹⁷ não tenha encontrado vestígio desse tipo de jogo nas duas aldeias Terena, Lima⁶ afirma que a equipe do “Projeto Jogos Indígenas do Brasil” teve a intenção de visitar esse povo, devido aos indicativos da presença de jogo de tabuleiro.

No contexto indígena Kadiwéu, há registro do jogo de tabuleiro. Esse registro foi possível através das entrevistas e explicações práticas de um ancião Kadiwéu, denominado, em sua cultura, “filho querido” – designação para as pessoas que são preparadas desde crianças para reter a memória do grupo. Contrastando com referências deixadas pelo antropólogo Darcy Ribeiro¹², vimos que o mesmo padrão de desenho compõe o acervo cultural Kadiwéu, estando presente nas pinturas corporais e na cerâmica.

Assim, quando o ancião desenhou o tabuleiro em um papel e posteriormente orientou uma jovem para reproduzi-lo no chão cimentado da escola, usando giz, pode-se constatar que o mesmo era semelhante ao tabuleiro labirinto, no estilo Merels, conforme imagens na Figura 01. A Figura 02 mostra o cenário em que o jogo foi explicado e se transformou em conhecimento historicamente registrado na academia.

Figura 02. Anciã Kadiwéu orientando o desenho do tabuleiro. Ao lado, desenho do tabuleiro pelo anciã²⁰ em folha de papel.



Trazendo os grupos e suas realidades para o contexto desse estudo, pode-se afirmar a presença do caráter guerreiro de ambos, mesmo que seja de forma diferente. Os guerreiros Kadiwéu ofereciam proteção planejada aos Terena e, simultaneamente, estes usavam seus produtos agrícolas como estratégia de negociação com os outros grupos que os atacavam, indígenas e não-indígenas. Segundo dados históricos, alguns ataques vinham dos próprios protetores. Ambos, de diferentes formas, pois a ética em determinado tempo histórico sofria o peso da sobrevivência, valeram-se de recursos intelectuais como vetores para avaliar, planejar e calcular situações que favorecessem seus modos de vida.

Mesmo em diferentes situações, os modos de utilizar o conhecimento ocorrem principalmente através da educação. Esta, sob valores da tradição, requer o contexto do ambiente de pertença, aqui denominado 'grupo de pertencimento'. As características da educação na tradição são: caráter familiar ou de famílias extensas entre alguns indígenas; a congregação de motivações afetivas; e a expressão de que todos os componentes se conhecem e se influenciam mutuamente. Esse conjunto articulado compõe a dimensão 'fundante' para a construção da identidade de cada grupo, em suas particularidades.

Dessa forma, no eixo de cada 'jogo da tradição', aqui recortado para o jogo de tabuleiro, há o contexto sócio-cultural do povo ou grupo que o pratica, embora o grupo de pertencimento esteja continuamente sujeito a mudança, sejam elas re-significadas ou de-significadas. Contudo, frente ao processo de colonização hispano-portuguesa a que fomos submetidos e sabedores de que, em muitas realidades, esse processo ainda

ocorre, entendemos que as pesquisas podem contribuir para a 'prevenção' da identidade.

Discussão

Descolonizar o saber traz, de forma subjacente, algumas alterações nas relações de poder. Sob esse ponto de vista, apenas pesquisas mais aprofundadas poderão elucidar se o processo colonizador predominou trazendo saberes ou se conhecimentos étnicos foram apropriados, a exemplo do que tem ocorrido em outros campos do conhecimento.

Assim, para fundamentar essa idéia de 'prevenção da identidade', fator capturado no bojo das reflexões sobre o jogo de tabuleiro entre diferentes povos indígenas habitantes no Brasil, recorremos a Gallois⁵ para compreender que "tradicional no saber tradicional não é a sua antiguidade, mas a maneira como ele é adquirido e como é usado" continuamente na produção dos conhecimentos.

Nesse sentido, o termo 'prevenção', comumente utilizado com o significado de prevenir fatores de risco de doenças, segundo Barbanti¹, foi re-significado neste estudo quando refletimos sobre educação e saúde indígenas. Prevenir, portanto, passa a ser entendido como mediar saberes, indígena e não-indígena.

Temos a premissa de que o reconhecer-se e o ser reconhecido como pertencente a determinado grupo étnico seja uma condição saudável que requer ser preservada, mesmo diante de uma dinâmica cultural que renova continuamente saberes e fazeres étnicos.

Vinha e Rocha Ferreira¹⁹ destacaram que, para uma vida ativa entre indígenas, um dos desafios seria o de recuperar o "con-

junto de atividades motrizes realizadas de forma tradicional”. Essa referência permite que o termo ‘prevenção’ tenha seu significado reforçando a perspectiva da revitalização cultural. Nesses contextos, ‘prevenção’ seria entendido como o cuidado com o devir, com o que poderá acontecer no desenvolvimento desses grupos étnicos se houver predomínio da de-significação, por desvalorização do pertencimento.

Para compreender possíveis fatores que contribuem para a perda de sentidos de muitas manifestações culturais, o documento RCNEI⁷ trata a questão da seguinte forma: “as invasões culturais chegam com uma velocidade sem igual, através dos mais modernos meios de comunicação, sem deixar tempo de se raciocinar sobre como se livrar dessa invasão” (p. 106).

Segundo o mesmo documento, p. 105, há uma chamada transversal para valorizar “os conhecimentos acumulados por esses povos ao longo dos séculos e buscando alternativas eficientes para os novos desafios a serem enfrentados”. Os novos desafios, diante da predominância das de-significações da cultura corporal Terena e Kadiwéu, requerem uma revisão no jargão epistemológico da educação física, cuja predominância teórica de fundo biológico alija, muitas vezes, o conhecimento de fundo cosmológico.

Na educação indígena, com a tradição vem valores que são transmitidos e continuamente renovados; a prevenção, portanto, pode ocorrer de dois modos: (i) intra-membros de cada grupo e (ii) por meio de ações mediadas por pesquisas. Ambos contribuiriam no revigoramento de modos próprios de educar, estando saúde e educação indissociáveis na questão indígena.

Frente aos argumentos, entendemos que o registro do jogo de tabuleiro ou a procura por ele nos dois povos indígenas de Mato Grosso do Sul, nas suas trajetórias históricas seculares, é muito valoroso na prevenção das identidades.

Conclusões

Os jogos de tabuleiro são práticas milenares e presentes em diferentes formas, de acordo com as sociedades que os praticam. Os processos de mudanças das sociedades indígenas influenciam nas re-significações dos jogos. Acentuados processos de de-significação entre os Terena podem indicar predomínio das invasões culturais pelas quais essa sociedade passou e passa. Fica o questionamento: onde estaria o jogo de tabuleiro jogado entre os Terena? Embora geograficamente próximos, a presença do jogo de tabuleiro na memória Kadiwéu não significa, lamentavelmente, que este jogo está sendo praticado pelas novas gerações da aldeia Bodoquena. Ambos os grupos étnicos estão diante de desafios, visto que as cidades estão se aproximando cada vez mais de suas aldeias.

Nos últimos 20 anos, esse tipo de jogo tem sido incentivado na educação, mas as repercussões sobre a introdução de jogos de tabuleiro praticados por indígenas, nas escolas urbanas, precisam ser aprofundadas. Assim, compreendemos a manutenção da saúde identitária desses dois povos sob ação preventiva, com o sentido de restabelecer processos de apagamentos de sentidos, fazendo aflorar memórias. Entendemos, também, que recuperar fontes sobre o jogo no estilo Merels em cada sociedade certamente enriquecerá a proposta dos jogos contidos no Kit.

Referências

1. Barbanti VJ. Dicionário de educação física e do esporte. São Paulo: Manole; 1994.
2. Barth F. O guru, o iniciador e outras variações antropológicas. Rio de Janeiro: Contra Capa; 2000.
3. Birou A. Dicionário de ciências sociais. 5. ed. Lisboa: Dom Quixote; 1982.
4. Elias N, Dunning E. A busca da excitação. Lisboa: Difel; 1992.
5. Gallois DT. Patrimônio cultural imaterial e povos indígenas: exemplos no Amapá e norte do Para. São Paulo: Iepé; 2006.
6. Lima M. Jogos indígenas do Brasil [projeto on line]; 2004 – [citado 2007 July 12]. Disponível em: <http://www.jogosindigenasdobrasil.art.br/port/projeto.html>
7. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para escolas indígenas. Brasília: MEC; 1998.
8. Oliveira RC. Do índio ao bugre: o processo de assimilação dos Terêna. Rio de Janeiro: Francisco Alves; 1976.
9. Orlandi EP. Análise de discurso: princípios e procedimentos. 5. ed. São Paulo: Pontes; 2003.
10. Pennick N. Jogos dos deuses. São Paulo: Mercury; 1992.
11. Pereira LB. Ethos Terena: A Importância das Noções de Etiqueta e Civilidade na Constituição do Ethos Terena e na Transmissão do Conhecimento entre Gerações. In: Anais do 10º Simpósio Internacional Processo Civilizador – sociabilidades e emoções; 2007 abr 2-5; Campinas, Brasil. Campinas: UNICAMP/FEF; 2007. p. 1-13.
12. Ribeiro D. Kadiwéu: ensaios etnológicos sobre o saber, o azar e a beleza. Petrópolis: Vozes; 1980.
13. Rocha Ferreira MB. O processo de mudanças na sociedade e os jogos tradicionais indígenas [CD-ROOM]. In: Anais do 10º Simpósio Internacional Processo Civilizador – sociabilidades e emoções; 2007 abr 2-5; Campinas, Brasil. Guaicará, Paraná: Faculdade Guaicará, 2007.
14. Rocha Ferreira MB, Vinha M, Tagliari IA, Fasheber JR, Ugarte MCD. Jogos tradicionais indígenas. In: da Costa LP (organizador). Atlas do Esporte no Brasil. Rio de Janeiro: Shape; 2005. p. 35-36.
15. Santin S. Esporte: identidade cultural. In: Souza e Silva JEF (organizador). Esporte com identidade cultural (coletânea). Brasília: Instituto Nacional de Desenvolvimento do Desporto; 1996. p. 13-25.
16. Silva, FA. Mudança Cultural Terena. Revista do Museu Paulista. 1949; 2 : 271-379.16. Silva, FA. Mudança Cultural Terena. Rev. Mus. Paul. 1949; 2:271-379.
17. Souza AF. Atividade diária e (in)atividade física na sociedade indígena Terena: aldeias Buriti e Córrego do Meio [dissertação]. Campinas: Faculdade de Educação Física; 2007.
18. Tzu S, Yang S, Musashi M, Shigezuke T. Sábios guerreiros: a arte da guerra; o Livro de Mestre Shang; um livro de Cinco Anéis; Primeiros passos do um guerreiro. São Paulo: Editora Claridade, 2004.
19. Vinha M, Rocha Ferreira MB. Índios Kaiowá/Guarani e Kadiwéu: desafios de uma vida ativa no novo milênio. In: Anais do 24º Simpósio Internacional de Ciências do Esporte; 2001 out 11-13; São Paulo, Brasil. São Paulo: CELAFISCS, 2001, p. 55-62.
20. Vinha M. Corpo-sujeito Kadiwéu: jogo e esporte [tese]. Campinas: Faculdade de Educação Física; 2004.