

PRÁTICAS CORPORAIS E SOCIAIS EM UMA COMUNIDADE AMAZÔNICA

Antônio Lima pinto
Artemis de Araújo Soares

RESUMO:

O presente artigo tem como objetivo destacar os jogos indígenas enquanto práticas corporais esportivas e sociais e seus benefícios à sociedade, em uma comunidade amazônica, baseado na observação empírica das práticas esportivas e do lazer dos povos tradicionais, e dessas em ancoragem com as teorias, durante atividades realizadas nos VII Jogos Interculturais Indígenas de Manaus, em 2017.

Palavras chave:

Palavras-chave: Jogos; Povos indígenas; Práticas Corporais; Interculturalidade.

ABSTRACT:

The purpose of this article is to highlight indigenous games as sports and social corporal practices and their benefits to society in an Amazonian community, based on the empirical observation of sports and leisure practices of traditional peoples, and of those anchoring with theories, during Activities held at the Seventh Indigenous Intercultural Games of Manaus in 2017.

Keywords:

Games; Indians people; Body Practices; Interculturality.

1 INTRODUÇÃO

Os Jogos Interculturais Indígenas de Manaus (JIIM) constituem-se em um evento sócio-esportivo e cultural, que se realiza anualmente. Sua primeira edição realizou-se nos dias 30 de Abril e 1º de Maio de 2011, na Comunidade Nossa Senhora do Livramento, e teve como um dos objetivos, enquanto jogos tradicionais, o fortalecimento e a interação sóciodesportiva e cultural entre os povos indígenas que vivem em Manaus e comunidades localizadas no entorno.

2 DESENVOLVIMENTO

LOCALIZAÇÃO GEOGRÁFICA ONDE SE REALIZA O EVENTO

Na edição de 2017 os (Sétimos JIIM) foram realizados na Comunidade Nossa Senhora do Livramento, região composta de moradores indígenas e não indígenas (principalmente das etnias Baré e Dessana). A comunidade está situada na Zona Rural de Manaus, às margens do Igarapé Tarumã-Mirim, na confluência com a margem esquerda do Rio Negro, acima da sede Municipal Manaus, dentro da Reserva de Desenvolvimento Sustentável (RDS) do Tupé. Em áreas contíguas, inseridas na mesma RDS, também se encontram as comunidades São João do Lago do Tupé, Julião, Agrovila Amazonino Mendes, Tatu ou Tatulândia e Colônia Central.

PERIODICIDADE, APOIO INSTITUCIONAL E PARTICIPAÇÃO NO EVENTO

O evento é realizado anualmente no mês de Abril, em homenagem ao dia do índio, que transcorre no dia 19 do referido mês. Conta com o apoio e realização da Prefeitura Municipal de Manaus, por meio de seus órgãos: Secretaria Municipal de Educação (SEMED), Secretaria Municipal de Saúde (SENSA); Secretaria Municipal de Comunicação (SEMCOM); Secretaria Municipal de Meio Ambiente e Sustentabilidade (SEMMAS); Secretaria Municipal de Juventude, Esporte e Lazer (SEMJEL) e Guarda Municipal.

Os Sétimos JIIM, realizados nos dias 29 e 30 de Abril 2017, ademais das instituições acima elencadas, também contaram com o apoio de instituições como a Marinha do Brasil – Capitania dos Portos de Manaus, Polícia Militar de Manaus, Cooperativa de Transportes Fluviais (COOTRANF), Casa Civil, Universidade Paulista (UNIP), com seus professores e alunos de Educação Física, além do Assistente Social Luciano Maquiné, por meio do projeto “Voluntários da Alegria”, que desenvolve trabalho social junto às crianças da Comunidade.

Outra instituição presente ao evento foi a Universidade Federal do Amazonas (UFAM), por meio da Faculdade de Educação Física e Fisioterapia (FEFF) representada pela sua diretora, Professora Doutora Artemis de Araújo Soares, que conduzia um grupo de seus alunos Mestrandos e Doutorandos, matriculados no módulo Seminário Temático II – Estudo das Práticas Corporais de Povos Tradicionais, todos do Programa de Pós-Graduação Sociedade e Cultura na Amazônia (PPGSCA), além de alunos de graduação componentes do Programa de Educação Tutorial PET Indígena/UFAM, para realizarem estudos sobre as atividades corporais dos povos tradicionais, desenvolvidas pelos atletas indígenas competidores do evento.

AS ATIVIDADES COMPETITIVAS E SUA ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

Como atores principais dos VII JIIM encontravam-se presentes ao evento cerca de 300 competidores nas diversas categorias, nos naipes masculino e feminino, adultos e crianças.

Coordenador Técnico dos Jogos, professor Ozenildo Silva de Oliveira, em entrevista, comentou sobre as categorias competitivas do evento, informando que no dia 29 de Abril, sábado, ocorreram as provas de atletismo com saltos, corrida de 100 metros e voley. Para hoje, dia 30, segundo e último dia das competições, estão programadas as categorias futebol masculino e feminino, cabo de guerra (infantil e adulto masculino e feminino), tiro com arco e flecha (adulto masculino e feminino), lança, tiro com zarabatana (masculino e feminino adulto), peconha (masculino e feminino adulto), natação (masculino e feminino adulto) e cabo de guerra (masculino e feminino).

Disse ainda que existem 66 etnias que nos últimos anos têm tomado parte do evento, no entanto, para a versão 2017 somente 42 etnias se fazem presentes. A previsão de início das atividades era para as 09h00, mas foi adiado por uma hora em virtude da ausência do Prefeito de Manaus, que iria fazer a abertura oficial dos jogos. E, o encerramento estava previsto para ocorrer por volta de 16h00.

O DISCURSO E O PENSAMENTO DA LIDERANÇA LOCAL

Em entrevista com o líder indígena da Comunidade Nossa Senhora do Livramento, cacique Astério Martins Soares (Solcípio Natiku Uyuka – Martim Pescador (*Chloroceryle amazona*), da etnia Baré, que também é Presidente da União dos Povos Indígenas do Livramento, do Rio Tarumã Açu e Rio Tarumã Mirim (UPILTA), disse que atualmente a comunidade possui 39 famílias indígenas e que somando com os brancos, são 275 famílias. Por oportuno, informou e apresentou a Vice-Presidente da referida entidade, sra. Milgueira Luiz, também da etnia Baré.

Na ocasião o cacique Astério encontrava-se entusiasmado com a realização dos jogos, que naquela ocasião contava com representantes de povos indígenas de várias etnias, dentre as quais baré, miranha, demí, paumari, mura, tariano, tikuna e dessana.

Disse que a comunidade vive com trabalho de “bicos”, em referência à pequenas atividades resultantes da pesca artesanal para o consumo da família e de pequenas atividades na agricultura de subsistência, no plantio e colheita da mandioca e a respectiva produção de farinha. Também colabora na subsistência a produção de artesanato indígena que é vendido localmente e em Manaus, pois a Comunidade Nossa Senhora do Livramento, por se encontrar inserida em uma Reserva de Desenvolvimento Sustentável, a RDS Tupé e, em decorrência disso, a população não pode desenvolver produção em grande escala, pois isso causaria impacto danoso ao meio ambiente e, por conseguinte, também estaria infringindo a legislação ambiental. O turismo ainda é uma atividade incipiente, mas, a renda familiar dos moradores é complementada com alguns benefícios do Governo Federal, como o Bolsa Floresta.

Antes de se falar sobre as efetivas práticas corporais ocorridas durante as disputas dos VII JIIM, para um melhor entendimento, far-se-á uma abordagem sobre o termo jogo e seu significado, de acordo com algumas teorias.

OS JOGOS E SUAS PRÁTICAS EMPÍRICAS EM DIÁLOGO COM A TEORIA

Para que se possa compreender os jogos e sua importância e seu significado, em seguida elencam-se algumas considerações sobre a temática.

Jogo é toda e qualquer atividade em que exista a figura do jogador (como indivíduo praticante) e regras que podem ser para ambiente restrito ou livre. Geralmente os jogos têm poucas regras e estas tendem a ser simples. Sua presença é importante em vários aspectos, entre eles a regra define o início e o fim do jogo. Pode envolver dois ou mais participantes jogando entre si como adversários ou cooperativamente com grupos de adversários. [...] O jogo é um termo do latim, “*jocus*”, que significa brincadeira, divertimento. Também podem ser considerados como atividades estruturadas, praticadas com fins recreativos e em alguns casos fazem parte de instrumentos educacionais, quando são usados para passar mensagens aos jogadores (vencedores e perdedores).¹

Abordando sobre a temática jogo e sua temporalidade, Huizinga (2014) relata que “o jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica”.

Huizinga ressalta, como exemplo primeiro, as brincadeiras dos animais, mencionando, por exemplo, os cães que inclusive demonstram em suas divertidas atividades, a existência de regras, que são por eles respeitadas. E ressalta:

É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral do jogo. Os animais brincam tal como os homens. Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos do jogo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeito a regra que os proíbem morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isso, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento. Essas brincadeiras dos cachorrinhos constituem apenas uma das formas mais simples de jogo entre os animais. Existem outras formas muito mais complexas, verdadeiras competições, belas representações destinadas a um público. Huizinga (2014, p. 4).

Huizinga enfatiza aspectos que os considera muito importantes: “mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função *significante*, isto é, encerra um determinado sentido”.

Em referência ao conceito de jogo, o referido autor comenta sobre as tentativas de alguns autores em conceituar jogo, e as considera como uma completando a outra como respostas parciais que se completam, demonstrando, com isso, certa dificuldade em encontrar um conceito geral, abrangente para o termo jogo.

Sobre a historicidade da filosofia e para nela situar e contextualizar a presença do jogo, face a sua importância, Retondar (2007) relata

Na história da filosofia podemos situar o jogo como um tema que foi pouco discutido de maneira detalhada pelos grandes filósofos. Mas, como a presença do jogo era inegável na vida humana e se confundia com o surgimento da *polis* e da *paideia* na formação do homem grego, o jogo não podia ter passado despercebido há história do Ocidente. Retondar (2007, p. 15).

¹ Os dados podem ser conferidos no site: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo>

Retondar relata que Colas Duflo apresenta de maneira relevante o desenvolvimento da noção antropológica de jogo numa perspectiva histórica entre os séculos XV e XVIII, o qual admite a ocorrência de três grandes apropriações na história do pensamento em relação ao jogo. E as apresenta

A primeira apropriação diz respeito à compreensão do jogo dentro do escopo ético, muito influenciado pelos estudos de Santo Tomás de Aquino em sua *Suma Teológica*. Nessa perspectiva o jogo se torna uma ocupação perigosa para a vida cristã, na medida em que pode desvirtuar o comportamento do indivíduo devido ao seu caráter absorvente e envolvente. Nesse caso não é somente o jogo, mas o excesso que este pode suscitar é que se torna prejudicial do ponto de vista da moral cristã. O jogo como uma paixão que ocupa a alma, desvirtua a atenção e a observância necessária ao homem comedido e de fé. Retondar (2007, pp. 15/16.).

Prosseguindo, Retondar (2007) apresenta a segunda ocorrência histórica que diz respeito a compreensão do jogo, no seio da filosofia, pelos pensadores dos séculos XV a XVIII, e assegura

Uma segunda apropriação histórica dentro do pensamento filosófico remete à apropriação do jogo enquanto objeto epistemológico, isto é, como componente de uma lógica própria de se pensar e de se produzir conhecimento sobre a vida e sobre o mundo. E nessa perspectiva, Luca Pacioli, em sua *Suma Aritmética*, a partir dos jogos de acaso, faz nascer um ramo da Matemática que é a teoria das probabilidades. Além da presença do indeterminado nessa classificação dos jogos, há também a presença da engenhosidade humana em lidar com o indefinido, com o imponderável da vida. Na versão atual, em economia, temos a teoria dos jogos como modelo explicativo e orientador das imprevisíveis transformações. Retondar (2007, p. 16).

E, apresentando a terceira consideração a respeito do jogo, no contexto da historicidade do jogo no início do ano 1700, portanto século XVIII e doravante, Retondar (2007) ressalta

Numa terceira apreciação histórica do jogo, datada do início do século XVIII em diante, temos a influência da grande obra de Schiller: *A educação estética do homem numa série de cartas*, que passa a situar o jogo no interior da perspectiva estética e também pedagógica. O autor acredita que somente o homem joga, e joga porque, assim fazendo, consegue harmonizar os impulsos inteligíveis, isto é, concilia os sentimentos mais viscerais com as prerrogativas sociais, com as normas, com a razão de ser do mundo sem provocar nenhuma sobrevalorização de um impulso em detrimento do outro. Daí a importância de se educar o Homem para o belo, para o jogo. Retondar (2007, p. 16).

Por outro lado, Retondar, fazendo alusões especificamente aos jogos de competição (*âgon*), ressalta

Quando se fala sobre os jogos competitivos Retondar ou jogos de *âgon*, este termo grego remete ao sentido de luta e de embate entre as partes, quer se mostrar que o espírito competitivo, o espírito de disputa, o espírito de luta, o espírito de enfrentamento contra o oponente ou adversário, prima pela necessidade da igualdade de condições para que a vitória ou a derrota de uma das partes seja reconhecida pelo “outro” de maneira incontestável. Retondar (2007, pp. 39/40).

Nesse sentido, o referido autor ressalta sobre o espírito competitivo e as emoções prazerosas que o jogo pode proporcionar durante as efetivas ações nas disputas. E relata

[...] O espírito competitivo no jogo nasce no decorrer do movimento do jogado, nem antes nem depois dele. São os ânimos dos jogadores, as suas motivações internas pelo aumento do prazer e da excitação que podem deflagrar a competição, o agonismo dentro de uma proposta inicial que poderia ter sido apenas de vivenciar um mero passatempo sem a necessidade de disputa. Mas, no caso do jogo, a competição se fundamenta como emergência do espírito agonístico face aos rumos que foram dados espontaneamente pelos próprios jogadores no decorrer do ato de jogar. Retondar (2007, p. 40).

O autor ressalta, também, a necessidade do amparo das regras fixas e regulares para normatizar, controlar e manter a disciplina do jogo competitivo, até para oportunizar ao jogador perdedor a ter outra oportunidade de recuperar, ou pelo menos tentar uma nova chance, baseado no aprendizado que obteve pela vitória de seu oponente, em sua vitória. E ressalta

[...] Daí, quando a competição emerge dentro do jogo, há uma necessidade de que as regras sejam fixas, ou seja, que haja uma estabilidade da normatização do jogo para que aquele que foi vencido possa perseverar e tentar vencer numa nova partida. [...] O espírito competitivo no jogo pressupõe a repetição com intuito de aperfeiçoamento da *performance*, da disciplina e da perseverança. E, nesse sentido, é que podemos nos referir ao jogo como sendo também um espaço de ritualização e de culto. Retondar (2007, p. 41).

Nesse sentido, ressalta-se que as regras, como instrumento regulador dos jogos, quando internalizadas pelos jogadores, funcionam como mecanismo modificador do comportamento, para que haja harmonia entre os jogadores durante as disputas e, em contrapartida, evitar potenciais extrapolações das emoções.

O espírito competitivo no jogo pressupõe a repetição com o intuito de aprimoramento da *performance*, da disciplina e da perseverança. E nesse sentido, é que podemos nos referir ao jogo como sendo também um espaço de ritualização e de culto. Pois, uma vez garantidas as regras do jogo pelos jogadores e sua permanência a fim de testar e fazer revalorizar as partes, há toda uma codificação do comportamento por parte dos jogadores do como se deve jogar, das estratégias técnicas do jogo, dos limites de ação determinados pelas regras do jogo, das possibilidades de ousadia e de criação, que, à medida que vai se repetindo, vai sendo internalizada pelos indivíduos como forma própria de comportamento solicitadas para que se possa jogar bem e tirar proveito ao máximo do jogo. Retondar (2007, p. 41).

É nesse sentido que o mencionado autor ressalta a manifestação corporal e espiritual, por parte do jogador, em momentos que antecedem o jogo, no afã de que a disputa ocorra de forma harmoniosa e com êxito. Ressalta, ainda: “Daí não ser tão incomum os jogadores antes de uma disputa se benzerem, entrar no campo pisando com o pé direito, aquecendo a bola de vidro nas mãos e soprando-a, chacoalhar nas mãos os dados e evocando palavras “mágicas”.

Em referência aos jogos esportivos e as suas emoções, Lagardera (2015) aborda a temática relatando que autores diversos, há décadas tratam a questão. Aborda e aponta a excitação que desses jogos podem decorrer, inclusive com a participação de torcidas, de expectadores. E ressalta

Desde hace décadas muchos y variados autores han constatado que cuando se ponen en practica juegos (HUIZINGA, 1972; CAILLOIS, 1985) y deportes (ELIAS, 1987; DUNNING y ELIAS, 1972) se desencadena entre los practicantes, y también entre los

espectadores cuando los hay, um torbellino emocional que a veces implica uma elevada excitación. Lagardera (2015, p. 133).

Em referência ao jogo, Kishimoto (2015), relata que a palavra não é tão simples para se encontrar uma definição abrangente, no entanto, a referida autora ressalta

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar histórias, brincar de “mamãe e filhinha”, futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinhos, brincar na areia e uma infinidade de outros. Tais jogos, embora recebam a mesma denominação, têm suas especificidades. Kishimoto (2015, p. 15).

Para melhor compreensão, Kishimoto continua mencionando exemplos sobre as especificidades dos jogos e respectivos efeitos. E elenca alguns deles

Por exemplo, no faz de conta, há fortes presença da situação imaginária; no jogo de xadrez, regras padronizadas permitem a movimentação das peças. Brincar na areia, sentir o prazer de fazê-la escorrer pelas mãos, encher e esvaziar copinhos com areia requer satisfação da manipulação do objeto. Já a construção de um barquinho exige não só a representação mental do objeto a ser construído, mas também a habilidade manual para operacionaliza-lo. Kishimoto (2015, p. 15).

O jogo, em sua maior parte, está relacionado às atividades lúdicas, ao prazer, no entanto, há situações em que podem ter efeitos opostos, o desprazer. Nesse contexto, a referida autora relata

Embora predomine, na maioria das situações, o prazer como distintivo do jogo, há casos em que o desprazer é o elemento que o caracteriza. Vygotsky é um dos que afirmam que nem sempre o jogo possui essa característica, porque, em certos casos, há esforço e desprazer na busca do objetivo da brincadeira. A psicanálise também acrescenta o desprazer como constitutivo do jogo, especialmente ao demonstrar como a criança representa, em processos catárticos, situações extremamente dolorosas. Kishimoto (2015, pp. 26/27).

O exemplo citado pela autora pôde ser comprovado durante os *Sétimos Jogos Interculturais Indígenas de Manaus*, quando presenciou-se um dos competidores da subida de *peconha*, que em busca de sentir o prazer da vitória, ao final da competição, no entanto, expressava dor por ter ferido seu abdômen pelo excesso de atrito no caule da árvore do açazeiro, nos trajetos de subida e de descida da árvore. Outro exemplo de desprazer durante o mesmo evento ocorreu com um dos competidores da categoria “cabo de guerra”, que ao final da disputa, percebeu que sua mão se encontrava “queimada”, quase sangrando, face ao atrito com o cabo decorrente da força ali exercida.

Nos jogos ocorridos nas competições de lutas, no Karatê por exemplo, apesar de todo o aparato de utensílios como luvas, protetores de boca, protetor genital, de seios, ainda assim podem também ocorrer acidentes, por conseguinte, o desprazer tanto pela possibilidade de o atleta não poder prosseguir mais com as disputas, por ordem médica ou de uma enfermeira sempre presente aos eventos, quanto pela dor física que pode sentir pelo impacto do golpe do oponente.

JOGOS INDÍGENAS (NACIONAL)

Abordando a temática jogos indígenas, em especial os Jogos dos Povos Indígenas (JPI), Rodrigues (2015), in: Celebrando os Jogos, Memória e Identidade: XI Jogos dos Povos Indígenas Porto Nacional – Tocantins 2011, relata que: “Os `Jogos dos Povos Indígenas` (JPI) são uma realização do Comitê Intertribal – memória e Ciência Indígena (ITC), com a parceria do Ministério do Esporte e apoio de diversos órgãos governamentais das três esferas: do município e estado sede e do governo federal”. E ressalta

O entendimento desses jogos para além de uma atividade e, sobretudo, como um permanente reviver de costumes tradicionais dos indígenas brasileiros, faz dos jogos um elemento de resistência aos valores que a sociedade moderna muitas vezes nega, ou não o valoriza devidamente. É também falar da conquista de direitos estabelecidos pela Constituição Federal, art. 217, inciso IV, da Constituição Federal do Brasil, que se traduz na “Proteção e o incentivo às manifestações desportivas de criação nacional” [...]. Rodrigues (2015, p. 29).

Sobre os jogos dos povos indígenas, Gomes (2015) destaca a fala do indígena Marcos Terena, um dos idealizadores e coordenadores dos Jogos dos Povos Indígenas, o qual, ao final de uma entrevista conduzida pela referida autora, deixa a seguinte mensagem:

Os jogos dos povos indígenas são um sonho indígena que vem sendo realizado, e por onde passam etnias e etnias, onde o índio tem voz e onde a celebração e a alegria formam uma convivência intertribal como exemplo de paz, dignidade, soberania e respeito mútuo para o mundo moderno. Marcos Terena, 2015. Gomes (2015, p. 26).

Em um capítulo sob o título “Jogos dos Povos Indígenas: redes de interdependências, percepções indígenas e mimese”, Ferreira (2015) afirma

Jogos dos povos indígenas são eventos no “plural” não somente por ter várias atividades e versões, mas por representarem teias de interdependências complexas ou figurações. Historicamente as iniciativas partiram dos líderes Carlos Justino Terena e Mariano Marcos Terena, os quais são os principais interlocutores no processo entre o universo indígena e não indígena nas realizações dos eventos. [...]. Ferreira (2015, p. 99).

Por oportuno, Ferreira (2015) aborda questões relacionadas à mimese dos jogos dos povos indígenas, e assegura: “O leitor pode observar a riqueza dos jogos dos povos indígenas nos diferentes tipos de modalidades, nas respostas, nas percepções. Para encerrar este capítulo trago uma reflexão sobre o fator mimético dos jogos (ROCHA FERREIRA & FASSHEBER, 2009)”.

E ainda sobre mimese, Ferreira (2015) ratifica

O termo mimese tem significados diferentes na filosofia grega. Para Platão “toda a criação era uma imitação, até mesmo a criação do mundo era uma imitação da natureza verdadeira (o mundo das ideias). Sendo assim, a representação artística do mundo físico seria uma imitação de segunda mão...E Aristóteles via o drama como sendo a “imitação de uma ação”, que na tragédia teria o efeito catártico. Como rejeita o mundo das ideias, ele valoriza a arte como representação do mundo”. Ferreira (2015, p. 115).

Nesse contexto, Ferreira ressalta que as atividades miméticas nos jogos estão relacionadas com as atividades que provocam emoções prazerosas. E comenta: “Nesse sentido, os jogos (no sentido geral) se inscrevem nas atividades miméticas. Possuem atributos do prazer, da sensibilidade, das emoções.”

Ainda a respeito de jogos indígenas e mimese, a referida autora ressalta: “Os jogos indígenas são representações miméticas, tanto os realizados nas aldeias e quanto os trazidos nos eventos como nos Jogos dos Povos Indígenas. Nesses eventos eles são ressignificados.”

A respeito de lazer e tensão ocorridos em jogos resultantes de atividades miméticas, Elias; Dunning (1992) ressaltam

Não só as observações dos antigos mas, também, quase todas aquelas que caracterizam o nosso próprio tempo nos acentuam o facto de que aquilo que as pessoas procuram nas suas atividades miméticas de lazer não é o atenuar das tensões mas, pelo contrário, um tipo específico de tensão, uma forma de excitação relacionada, com frequência, como notou Santo Agostinho, com o medo, a tristeza e outras emoções que procuraríamos evitar na vida quotidiana. Poderíamos dar uma grande variedade de exemplos de forma a mostrar que o aumento das tensões é um ingrediente essencial em todos os tipos de divertimentos de lazer integrados na esfera mimética [...]. Elias; Dunning (1992, p. 128).

Nesse contexto, Elias; Dunning (1992) citam, para exemplificar, uma apresentação do grupo musical *The Beatles* e as emoções ali apresentados durante o *show*. E ressaltam: “[...] no caso de uma audiência de música *pop*, de quase delírio, que lentamente então se resolve a si próprio. Pode encontrar-se um padrão similar em muitas peças de teatro, um crescendo gradual de tensões conduzindo, através de um clímax, a uma forma de tensão-resolução.[...]”

Nesse sentido, os mencionados autores abordam a “excitação agradável”, e ressaltam

As pessoas podem falar em termos diferentes da excitação agradável que procuram em todos os passatempos. Depois de uma atuação dos *Beatles*, os jovens podem dizer que “foram postos na rua”. Depois de uma peça de que gostaram, as pessoas mais velhas e serenas podem dizer “fiquei bastante emocionado”. Os adeptos do futebol podem dizer que ficaram “arrebataados”. Elias; Dunning (1992, p. 131).

Os citados autores ratificam, em suas abordagens, outros exemplos de prazer, de emoções e destacam

Mas ainda que existam diferenças que podem ser exploradas, encontra-se sempre presente um forte elemento de excitação agradável e, como um ingrediente necessário do prazer, um grau de ansiedade e de medo, que seja uma tensão-excitação derivada da ida às corridas, especialmente quando se experimenta uma pequena agitação ao lado, quer seja a mais serena, mas a mais profunda excitação derivada da audição da *Nona Sinfonia* de Beethoven, quando o coro cantando “*Na die Freude*” de Schiller, atinge o seu tremendo clímax. Elias; Dunning (1992, p. 131).

7ºs JOGOS INTERCULTURAIS INDÍGENAS DE MANAUS

Observou-se a importância da realização dos jogos junto à referida comunidade, como um evento que, além de promover o entrelaçamento social, é também uma ocasião para a demonstração da corporeidade indígena, representada nos competidores das etnias presentes, tanto adultos, quanto crianças, independentemente de gênero com suas participações efetivas nas versas disputas, bem como pela representação da espiritualidade, por meio das danças religiosas.

Pelo discurso e pelo semblante do cacique Astério podia-se observar sua alegria, seu contentamento com a realização dos jogos indígenas em sua comunidade, o que nos faz refletir sobre alguns aspectos importantes como efeito sociocultural de um evento dessa natureza.

Nesse sentido, Soares (2015), em sua obra *Efeito dos Eventos Esportivos nas Práticas Tradicionais*, comenta

A festa tem sido um tema abordado pela Antropologia por ser um drama no qual se entrelaçam o lúdico e o excêntrico, o profano e o sagrado, o cotidiano e o extraordinário. A festa, como um estilo de vida (AMARAL), como construção cultural (TASSINARI), ou microcosmos, é para a Antropologia um objeto de estudo porque reproduz, em seu aspecto fictício, a maquete da vida social, almejada pelos estudiosos, dos mais clássicos aos mais pós-modernos [...]. (GRANDO, 2004, p. 26 – nota 8). Soares (2015, p. 148).

Também pôde-se perceber na fala do referido líder, sua preocupação com os aspectos do apoio governamental, pleiteando maior incentivo para que os povos indígenas possam continuar participando dos jogos nos anos seguintes. Ademais, percebemos sua preocupação com os jovens indígenas da comunidade, o qual comentou: “a maioria dos jovens da comunidade está influenciada pelas coisas dos brancos!; não se interessa mais pela cultura de seu povo!”. Assim, considera que os jogos constituem uma forma importante para que eles mantenham vivas as suas tradições, além de se constituírem uma oportunidade de entrelaçamento social e esportiva entre os povos das mais diversas etnias, notadamente os nativos do Amazonas.

Nesse contexto, Huizinga (2014), comentando sobre o momento contemporâneo e sobre o passado, pode-se fazer um link com o pensamento do líder Astério, em seu discurso, quando se referia ao abandono das tradições culturais por parte de seus jovens indígenas. O referido autor ressalta

Há fenômenos que a geração mais nova considera parte do “passado” e que para os mais velhos continuam fazendo parte do “nosso tempo”, não só porque os mais velhos ainda recordam pessoalmente esses fenômenos mas sobretudo porque eles ainda fazem parte de sua cultura. Esta diferença quanto ao sentido do tempo depende menos da geração a que se pertence do que do conhecimento que se possui das coisas antigas novas. [...]. Huizinga (2014, p. 217).

Outro aspecto observado no discurso do referido líder indígena foi a defesa da permanência dos jogos interculturais, que tem uma relação direta com a oportunidade de manifestação das tradições dos povos tradicionais.

Falando sobre o jogo de tabuleiro Vinha (2010) aborda esse tipo de jogo e o aponta como uma prática educativa intercultural. Desta forma, a autora nos escreve

Este estudo, “*Jogo de tabuleiro como prática educativa intercultural*”, traz reflexões pontuando pesquisas realizadas com os indígenas *Kadiwéu*, habitantes no Mato Grosso do Sul. O objetivo do artigo é o de refletir sobre o percurso sócio-histórico do jogo de tabuleiro, mostrando sua presença entre indígenas no Brasil. Este jogo, como prática pedagógica, pode ser fortalecido rememorando os valores a ele atribuídos em diferentes períodos sócio-históricos, pois a identidade de cada jogo contribui na formação do

educando, por recuperar a lógica desses diferentes modos de educar. O uso do termo "jogo", neste trabalho, vem da academia. Entendemos por jogo as atividades com caráter lúdico, realizadas em diferentes situações, organizadas por um sistema de regras que definem a perda ou o ganho da disputa, requerendo habilidades específicas, estratégias e/ou sorte. Vinha (2010, p. 24).

Sobre o jogo de peteca ou de bolinha de gude, Soares (2010) nos fala desse tipo de jogo e de seus procedimentos durante a disputa entre os jogadores. Assim, a autora relata

Desde o seu processo inicial os jogos de petecas são baseados no seguinte princípio: o jogador deve lançar a peteca rolando no chão para alcançar as petecas dos adversários, posicionadas em um espaço delimitado por um círculo, uma linha, um buraco, um triângulo, ou qualquer outro valor definido pelos jogadores, dependendo do terreno. Nos jogos de petecas com vários buracos, o objetivo do jogo é atirar uma peteca em um buraco, ganhando aquele que terminar primeiro. Em outros termos, o jogador joga a peteca contra uma ou mais petecas colocadas na área de jogo delimitado. Soares (2010, p. 38).

Falando sobre o processo histórico e os aspectos culturais do jogo de petecas, Soares (2010) nos relata que

A origem do jogo de petecas é tão antiga quanto a história das civilizações (Duarte, 1996). Inventado há milhares de anos, este jogo se tornou muito popular no mundo inteiro. A primeira aparição documentada data da Grécia antiga, onde os gregos usavam a peteca de diversas maneiras. Várias cópias de registros também foram encontradas em escavações arqueológicas no Egito e no Oriente Médio com datas de 4000 anos a.C. Com a evolução do Império Romano e a popularidade deste jogo, ele foi jogado de diversas maneiras. Soares (2010, p. 38).

Nos Sétimos Jogos Interculturais Indígenas de Manaus (Sétimos JIIM), também tomaram parte do evento, Luciano Maquiné, Assistente Social e Coordenador do "Projeto Voluntários da Alegria" e sua equipe de crianças indígenas. Durante entrevista, Luciano disse faz um trabalho social como voluntário com as crianças indígenas da Comunidade Nossa Senhora do Livramento, levando-lhes a inclusão social por meio de atividades socioesportivas, explorando o jogo enquanto competição como meio de socialização entre elas e, por conseguinte, a alegria por meio de brincadeiras, apresentações de fantoche, também sua inserção ao uso da computação, neste caso, para crianças, adolescentes e adultos.

Pôde-se observar, no trabalho de Luciano e seu trabalho, a exploração do lúdico, onde as crianças disputaram diversas atividades esportivas dentre as quais corridas em equipe com trocas de bastões. Nesses momentos percebeu-se um clima de excitação, de alegria tanto delas próprias, enquanto participantes do jogo, quanto por suas torcidas, também crianças que se manifestavam com gritos e aplausos. Logo após os jogos e as respectivas premiações, essas crianças se reuniram para presenciar a atuação do palhaço bem como apresentação de fantoche, que complementaram a alegria dos pequenos jogadores.

Dessa forma, pôde-se confirmar a afirmativa de Kishimoto (1997/1998), onde afirma que "brincar é uma atividade de significação social". A autora ressalta que o jogo, o lúdico funcionam como terapia para crianças e, ressalta

No jogo simbólico as crianças constroem uma ponte entre a fantasia e a realidade. Freud observou uma criança que sofria a ansiedade da separação da mãe. A criança brincada com uma colher presa a um barbante. Ela atirava a colher e puxava-a de volta repetidamente. No jogo, a criança foi capaz de ambos os fenômenos; perda e recuperação. [...] A passagem de um papel passivo para um papel ativo é o mecanismo básico de muitas atividades lúdicas. Reduz o efeito traumático de uma experiência recente e deixa o indivíduo mais bem preparado para ser submetido novamente ao papel passivo, quando necessário. Isso explica, em grande parte, o efeito benéfico da brincadeira (Peller, 1971). Kishimoto (2011, pp. 74/75).

No contexto das políticas públicas, com um olhar social para a oferta de oportunidades do lazer para todos, em especial das crianças, Soares et al (2011), ressalta

Para garantir a acessibilidade da população à maior gama possível de vivência de lazer, é imprescindível a criação, a manutenção e a animação sociocultural de espaços e equipamentos de lazer. Possivelmente, serão esses espaços e equipamentos que poderão vir a oportunizar a diversidade de vivências dos conteúdos culturais (físico-esportivos, artísticos, manuais, sociais, intelectuais, turísticos). Soares et. al. (2011, p. 32).

Nesse mesmo contexto, Barros (2012) enfatiza que, as brincadeiras podem proporcionar benefícios sociais e culturais, e ressalta,

O direito à infância é fundamental para que elas se apropriem de diferentes habilidades sociais e, através das brincadeiras, possam aprender a usar determinadas estratégias para memorizar, expressar-se e imaginar em sua cultura, utilizando instrumentos culturais para dominar seu ambiente. Barros (2012, p.71).

Ademais, Barros (2012), em sua pesquisa de campo, exemplifica o lúdico brincando com crianças Sateré-Mawé, mostra que as brincadeiras indígenas infantis aguçam suas habilidades motoras, afetivas e sociais, nas quais se refletem o seu cotidiano, o seu ambiente social, bem como o resultado de aprendizados. E ressalta:

Neste sentido, podemos dizer que o brincar possibilita que a criança expresse seus gestos, comunicando o que aprendeu, desenvolvendo suas habilidades e capacidades motoras, afetivas e sociais, evidenciando o papel da professora como essencial para possibilitar que as crianças se apropriem dos modos de vida da comunidade. Barros (2012, p. p. 143/144).

Retomando as atividades dos JIIM, falando do futebol, uma das modalidades esportivas mais concorridas do evento, teve suas disputas nos naipes masculino e feminino adulto. No entanto, o cabo de guerra ou cabo de força foi uma das categorias que mais chamou a atenção, pela emoção e pelo máximo esforço do físico, no afã da conquista da vitória, empregado pelos (as) “guerreiros (as)” de cada lado da corda, em pequeno espaço de tempo, em disputas nos naipes masculino e feminino uma modalidade em que o uso da corporeidade é intensa, sem falar dos pequenos momentos de muita emoção, tanto pelos jogadores, quando por suas torcidas.

Não se encontrou registros que comprovassem sobre a origem e o respectivo tempo do cabo de guerra ou cabo de força, no entanto, há evidências de sua prática em antigas cerimônias e cultos, encontradas no Egito, Myamar, Índia, Borneu, Japão, Coreia, Havaí e América do Sul.

O esporte é regulado pela Federação Internacional de Cabo de Guerra (Tug of War International Federation, em inglês), fundada em 1960, que bienalmente organiza campeonatos mundiais. E também faz parte dos Jogos Mundiais, organizado pelo Comitê Olímpico Internacional (COI).

No cabo de guerra, a categoria compõe-se de oito participantes, cujo peso total definirá a classe em que competirão os jogadores. Podem formar equipes só de homens ou misto com (quatro homens e quatro mulheres), podendo ser realizadas em campo aberto (*outdoor*) ou no interior de ginásios (*indoor*).

Antes do início do jogo os competidores são alinhados ao longo do cabo, que tem diâmetro com dimensão aproximada de 10 cm de circunferência e, ao centro, entre os dois grupos, há uma linha central e, marcada em dois outros pontos distantes quatro metros de seu centro.

Os dois grupos de jogadores iniciam a competição com a marca central do cabo, um de cada lado da linha central. Cada equipe puxa o grupo oponente com o objetivo de fazê-lo cruzar a linha central com sua marca de quatro metros do cabo. Outra maneira de vencer a disputa é forçar o adversário a cometer uma falta e por isso ser penalizado, como por exemplo, um escorregar e cair no chão.²

Nos jogos indígenas o cabo de força o objetivo é medir força física. Cada delegação pode inscrever até duas equipes, sendo uma masculina e outra feminina, composta por 10 atletas e de dois reservas. A vencedora é a equipe que conseguir trazer a fica que fica no meio do cabo para dentro do campo. Os competidores indígenas, antes dos jogos, realizam exaustivos treinos em campo aberto puxando troncos de árvores.

Nesse contexto, conforme Soares (2015), em alusão à referida modalidade ressalta

A modalidade praticada para medir a força física, o cabo de guerra é muito aceito entre as etnias participantes de todas as edições dos Jogos, como atrativo emocionante, que arranca manifestação da torcida indígena e do público em geral. Permite a demonstração do conjunto de força física e técnica que cada equipe possui. É uma das provas mais esperadas pelos atletas, pois muitas equipes treinam intensamente em suas aldeias, puxando grandes troncos de árvores. Isso porque, para os indígenas, a força física é de suma importância, dando o caráter de destaque e reconhecimento entre todos. Na preparação de seus guerreiros, os índios sempre procuraram meios de desenvolver e medir a coragem e os limites de sua capacidade na força física. Soares (2015, p. 263).

Outra modalidade disputada nos Sétimos JIIM foi a prova com peconha. Na categoria feminina, Vanda Ortega, etnia Ytoto conquistou o segundo lugar, com o tempo de 12,8 segundos, perdendo para Luana Martins, etnia Baré, que conquistou a medalha de ouro com o tempo de 11,5 segundos, ficando a medalha de bronze para Carol Ferreira, etnia Sateré Maué, com o tempo de 28 segundos. Durante as premiações, a atleta Luana Martins enviou sua irmã (uma criança) como sua representante para receber a premiação. O fato assim ocorreu em função de ela, naquela ocasião, já estar envolvida em outro jogo, o futebol feminino. Isso denota a importância do esporte de movimento para essas pessoas. Conforme ressalta Matos (2015, p.416): “as pessoas buscam no jogo de bola o lazer. No espaço de lazer, rompem com suas rotinas ao vivenciarem suas emoções prazerosas”.

Essa foi também outra modalidade tradicional indígena que chamou muito a atenção dos presentes evento. Nessa modalidade, também percebeu-se o uso intenso da técnica corporal, tendo em vista que, a árvores de açazeiro naturalmente é lisa, mas naquela ocasião, esse fato agravava-se mais ainda, tendo em vista que havia chovido bastante e a árvore se encontrava, obviamente, molhada, o que aumenta o grau de dificuldade para sua subida. Para melhor esclarecimento, conforme Soares (2015),

A peconha é um, utensílio rudimentar amazônico similar a uma faixa, utilizado na escalada de árvores lisas comumente fabricadas a partir de fibras de Ubuçu, Ripeira ou Matapá. A técnica é utilizada para a coleta de frutos de palmeiras, entre elas Açáí,

² Ver sites [«Cabo de guerra já foi modalidade olímpica»](#), [globo.com](#). 17 de setembro de 2015. E [Tug of War International Federation. «TWIF rules manual 2009/2010» \(PDF\)](#).

Bacaba, Patauí e Ubuçu. Na prova, ganha o atleta que fizer a subida e descida em menor tempo. Soares (2015, p. 263).

Prosseguindo com as atividades, a chegada do Prefeito Arthur Neto ao local, como recepção à autoridade municipal, três crianças do sexo feminino cantaram o hino nacional na língua Baré.

O momento seguinte da recepção foi a realização da dança indígena Cariçu do Parque das Tribos, realizada por indígenas adultos, em duas etapas. Em seguida, com destaque para as crianças, realizou-se a dança Grande Festa (Mará Carandê), que significa Deus Lembra de Todos os Povos, sob a direção da professora indígena Ana Lima Martins Tomaz, da etnia Baré.

Nesse contexto, em relação à recepção promovida pelas crianças, Soares (2015), ressalta

Nos estudos da Antropologia sobre as criança indígena, Lopes da Silva, Nunes e Macedo (2002), identificam que estas estão sempre presente nos relatos de pesquisadores por serem a presença primeira que se apresenta ao visitante quando chegam à comunidade. É a criança o sujeito que, “livre” de uma “aparente responsabilidade social”, se disponibiliza para receber os visitantes e, com sua curiosidade, podem explorar este e se deixar explorar sem receios (2002, p. 23). O que as autoras evidenciam, no entanto, é que há, nessa aparente e inofensiva relação com a criança, todo um significado que só pode ser compreendido com um mergulho na cultura da comunidade, pois a criança exerce desde muito cedo, papéis sociais de mediação entre o mundo dos adultos da aldeia e os diferentes mundos com os quais eles possam se relacionar, inclusive com o “explorador”. Soares (2015, p. 146).

Logo após as apresentações, o prefeito fez um discurso político, homenageando aos indígenas e lhes prometeu instalar, na Comunidade, o sistema de iluminação elétrica à led, o que muito agradou à população local.

Por oportuno, o cacique Astério agradeceu ao Prefeito Arthur Neto pelo apoio à Comunidade, ao esporte local e pela sua promessa em trazer melhorias com a iluminação pública à led. Ressaltou e ratificou em seu discurso que “é por meio do esporte que consegue unir os parentes indígenas que se encontram distantes, em outras comunidades e, com isso, os indígenas podem mostrar à sociedade que estão unidos pelo seu bem-estar!”.

A grande ausência nos JIIM 2017 foi a competição da modalidade tiro com Zarabatana, o que causou apreensão ao público presente, face à grande expectativa que havia para presenciar as disputas da modalidade.

A Zarabatana é um artefato utilizado pelos povos indígenas da América do Sul (Amazônia e Guianas) e Sudeste da Ásia, também por algumas tribos da América do Norte, como uma arma para caçar pequenos animais como aves, macacos, esquilos, coelhos e até para lutas tribais. No Amazonas, ainda é tradição o seu uso pelos povos da Comunidade Jaraqui, e pelo povo Matis, da região do Alto Rio Solimões, município de Atalaia do Norte, no rio Javari, fronteira com o Peru. Por oportuno, ressalta-se que é este povo que possui a Zarabatana com maior dimensão, cerca de 3 metros de comprimento.

Sobre esta arma, Soares (2015), ressalta

É uma arma artesanal, semelhante a um cano longo, com aproximadamente 2,5 m de comprimento, feito de madeira, com um orifício onde se introduz uma pequena seta, de aproximadamente 15 cm. É uma arma muito utilizada pelos índios amazônicos para caçar animais e aves, por ser silenciosa e precisa. Na competição, o atleta se posiciona a 20 ou 30m do alvo adaptado, uma melancia pendurada em um tripé. A prova consiste em atingir o alvo o maior número de vezes possíveis. Soares (2015, pp. 262/263).

O tamanho das setas variam entre 10 a 15cm, os quais, contaminados com veneno de substâncias tóxicas extraídos de plantas do gênero *Chondrodendron* e *Strychnos*, de onde se obtém o subproduto stricnina; também podem ser contaminados com secreção da pele do sapo da espécie Bufo, a *Bufotoxina*, substância tóxica encontrada nas glândulas paratoide, pele e veneno

de muitos sapos desse mesmo gênero, em outros anfíbios e cogumelo, os quais, ao perfurarem a presa lhes causam paralisia.

Outra categoria bastante disputada nos com o uso do corpo aliado à técnica é a disputa do cabo de guerra ou cabo de força

Atualmente usado como instrumento esportivo para competição, o tiro com Zarabatana é praticado em todo o mundo, especialmente nos Estados Unidos da América.

Em relatos sobre a riqueza motriz, cultural e efetiva dos jogos esportivos tradicionais, o encontro de jogadores com diferentes culturas e a sua necessidade de adequação às regras de comportamento do jogo, Lavega (2015) ressalta

El juego desportivo tradicional (JDT) es u m fenómeno basicamente social (Mauss, 1996/1936), una escuela de aprendizajes sociales y culturales a través de la cual el practicante se familiariza com los códigos, usos y las diferetes maneras de comportar-se em esa situación. Em el caso de los juegos deportivos tradicionales, existe uma relación estrecha entre los juegos y la cultura local que los acoge, de ahí que exista una conexión entre las normas y los valores de esa cultura com las normas y los valores que recoge la lógica interna de estas prácticas. Lavega (2015, p. 173).

Em testemunho desses fatos, enquanto técnicas corporais, Lavega relata

El JDT da testimonio de las técnicas corporales (Mauss, 1996/1936) adquiridas mediante creaciones simbólicas que dan lugar a “habitus” que están en consonancia com las normas y valores de la sociedad que las crea. Lavega (2015, p. 173).

5 NOTA CONCLUSIVA

Os diversos autores aqui elencados com suas teorias sobre o corpo deram importantes contribuições nas diversas abordagens sobre o tema jogos indígenas especificamente, e os seus reflexos enquanto um dos meios da promoção sociodesportiva e cultural dos povos tradicionais.

A partir dessas considerações percebe-se a importância dos jogos indígenas do Amazonas, sua dimensão e relevância para o entrelaçamento sociocultural desses povos para o resgate e a conservação de suas culturas por meio dessas representações.

Também por meio da promoção de atividades que proporcionam alegria entre eles, através dos jogos lúdicos inseridos nos brincadeiras infantis, levando-lhes benefícios sócio-educativos para o desenvolvimento e o despertar de suas faculdades cognitivas, da interdependência por meio da cooperação mútua, nos diversos tipos de divertidas brincadeiras.

Observou-se o jogo como importante instrumento de aprendizado a partir das atividades competitivas dos jogadores, por meio do entrelaçamento entre as pessoas (crianças e adultos de diferentes etnias), seguindo a regras estabelecidas o que contribui, por conseguinte, para a percepção e absorção de que o ser humano é controlado por regras, normas e por leis que determinam como o homem deve se comportar e se relacionar em seu cotidiano, no seu ambiente social, acompanhando ao avanço do processo civilizatório que não é planejado e que segue seu curso sem tempo para acabar, em seu ambiente social e em seu convívio com as diferentes culturas, com isso, distinguir o que é socialmente considerado como correto, permitido pela sociedade e, em se tratando de jogos indígenas, sempre respeitando a interculturalidade.

No caso das crianças indígenas, as suas brincadeiras geralmente representam, expressam o cotidiano em que elas estão inseridas, em seu ambiente sociocultural no convívio com outras crianças e com os adultos. E, percebe-se que é nessa convivência com seus entes que ela aprende, copiando os hábitos seus irmãos mais velhos e dos adultos, preparando o seu desenvolvimento

pessoal enquanto atravessa as passagens de suas diversas fases de crescimentos, de suas maturidades psicológicas, até chegar, também, a sua idade adulta.

Enfim, considera-se o jogo como um campo fértil que se traduz em importante oportunidade para o aprofundamento da pesquisa de campo voltada para gerar conhecimento enquanto ciência, que venha, por conseguinte, contribuir na promoção, na interação social e educacional, em benefício das sociedades como um todo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICA

BARROS, João. **Brincadeiras e relações interculturais na escola indígena: um estudo de caso na etnia saterá-mawé**. Piracicaba/SP: 2012. Tese de Doutorado do Programa de Pós-Graduação UNIMEP, defendida em 2012.

«Cabo de guerra já foi modalidade olímpica». globo.com. 17 de setembro de 2015.

ELIAS; DUNNING. **A busca da excitação**. Lisboa: DIFEL, 1992.

FERREIRA, Maria Beatriz in: **Celebrando os Jogos, Memória e Identidade: XI Jogos dos Povos Indígenas Porto Nacional – Tocantins 2011**. Dourados: UFGD, 2015.

GOMES, Rodrigues in: **Celebrando os Jogos, Memória e Identidade: XI Jogos dos Povos Indígenas Porto Nacional – Tocantins 2011**. Dourados: UFGD, 2015.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2014.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cotez, 2011.

LAGARDERA, Francisco in: **I Congresso Internacional e XV Simpósio de Praxiologia Motriz**. Manaus: EDUA, 2015.

LAVEGA, Pere in: **I Congresso Internacional e XV Simpósio de Praxiologia Motriz**. Manaus: EDUA, 2015.

MATOS, Gláucio. **Ethos e figurações na hinterlândia amazônica**. Manaus: Editora Valer, 2015.

NEGREIROS, Rosângela; BARBOSA, Rita. **Etnocultura física: visão pedagógica curricular da etnia Sateré Mawé**. Curitiba, PR:CRV, 2012.

RETONDAR, Jeferson. **Teoria do jogo: a dimensão lúdica da existência humana**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

RODRIGUES, Rejane in: **Celebrando os Jogos, Memória e Identidade: XI Jogos dos Povos Indígenas Porto Nacional – Tocantins 2011**. Dourados: UFGD, 2015.

SOARES, Artemis. **Efeito dos eventos Esportivos nas práticas tradicionais**. Manaus: UFAM, 2015.

SOARES, Artemis in: **Jogos e culturas indígenas: possibilidade para educação intercultural na escola**. Cuiabá: EdUFMT, 2010.

SOARES, et. al. **Diagnóstico do esporte e lazer na Região Norte Brasileira – o existente e o necessário**. Manaus: EDUA, 2011.

Tug of War International Federation. [«TWIF rules manual 2009/2010»](#).

THOMAS et al. **Sociología del deporte**. Barcelona: Ediciones Bellaterra, S.A., 1988.

VINHA, Marina in: **Jogos e culturas indígenas: possibilidade para educação intercultural na escola**. Cuiabá: EdUFMT, 2010.