

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DO MOVIMENTO HUMANO

EDWIN ALEXANDER CANÓN BUITRAGO

naĩ ãweẽ i nucuma'ũ

**Jogos Autóctones Ticunas na Perspectiva dos Povos
Indígenas da Região Amazônica Colombiana**

Porto Alegre

2015

EDWIN ALEXANDER CANÓN BUITRAGO

naĩãweẽ i nucuma'ũ

**Jogos Autóctones Ticunas na Perspectiva dos Povos
Indígenas da Região Amazônica Colombiana**

Dissertação de Mestrado apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Ciência do Movimento Humano da Escola de Educação Física da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Ciência do Movimento Humano.

Orientador: Prof. Dr. Alex Branco Fraga

Porto Alegre

2015

CIP - Catalogação na Publicação

Buitrago Canon, Edwin Alexander
naĩ'ãweē i nucuma'ũ: Jogos Autóctones Ticunas na
Perspectiva dos Povos Indígenas da Região Amazônica
Colombiana / Edwin Alexander Buitrago Canon. -- 2015.
122 f.

Orientador: Alex Branco Fraga.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do Rio
Grande do Sul, Escola de Educação Física, Programa de Pós-
Graduação em Ciências do Movimento Humano,
Porto Alegre, BR-RS, 2015.

1. Jogos Autóctones. 2. Indígenas. 3. Povo Ticuna.
4. Amazônica Colombiana. 5. San Juan de Atacuari. I.
Branco Fraga, Alex, orient. II. Título.

*A Ginna Paola Ávila,
motor de mudança nesta nova vida,
grato por me mostrar novos trajetos
e composições que me fizeram, e me fazem,
pensar o impossível após destes três anos de afastamento.
Valeu Ginna.*

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, a Deus por guiar cada um dos meus passos, orientando sempre a minha fé, a minha crença e a minha confiança neste percurso acadêmico, pois sem confiança realmente não existe a verdadeira fé. À Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e à Escola de Educação Física (ESEF) pela oportunidade na experiência acadêmica pública e qualificada. À CAPES junto a OEA pelo apoio e financiamento deste estudo significativo para a Colômbia e ao Brasil. Ao meu orientador, Dr. Alex Branco Fraga, por me apresentar novos caminhos inventivos e possíveis na educação, bem como o seu esforço em traduzir, revisar e dar comunicabilidade aos pensamentos estrangeiros; salientando, ainda, a generosidade e as orientações que ultrapassaram a vida acadêmica.

Aos grupos de pesquisa e de extensão pelos quais participei fundamentais para minha formação, principalmente aos meus colegas do Polifes: Gilli, Cibele, Marcelo, Humberto, Daise e Eduardo. Aos colegas e professores que aumentaram minha potência de agir. Aos bons amigos, grato pelos encontros de leitura ao sol, pelos lanches compartilhados e pelas discussões transformadoras ao longo de “cafês filosóficos”, pelos muitos e impagáveis abraços, pelos inumeráveis encontros não combinados nas diversas bibliotecas da UFRGS.

À Lucia Reyes, Ana Milena, Juliana Saneto, Bruna Farias, Sarah Mellman, Mario Brauner, Suzana Candia, Lu Trevisan, Malu Oliveira e Gabriel de Negreiros, por me apresentarem trabalhos e pesquisas provocativas, e também me incentivaram a escrever minhas inquietações. À minha família, por todo o apoio naquilo em que há alguns anos era impossível de acreditar, mais pelos gestos do que palavras.

Em Definitiva, HÁ TEMPO PARA TUDO (Ec. 3:1). Às vezes, a gente não entende o tempo das coisas, e algumas vezes a gente quer correr para fazer as coisas mais rápido, mas definitivamente, tudo tem o tempo certo sob o olhar de Deus.

Meu amor e agradecimento a todos vocês.

RESUMO

O jogo, como parte das manifestações da cultura corporal de movimento presente em qualquer sociedade, representa ideias e percepções estruturadas em decorrência das interações culturais estabelecidas ao longo do tempo. No caso das práticas corporais dos povos indígenas, essas interações culturais agregam um componente cosmológico que configura um tipo de manifestação pouco valorizada na sociedade contemporânea que pode ser caracterizada como autóctone. A partir dessa noção peculiar, a presente dissertação teve por objetivo compreender a especificidade dos jogos autóctones indígenas a partir dos significados atribuídos pelos povos de San Juan de Atacuari às manifestações corporais próprias do povo Ticuna, grupo étnico articulador naquela região, reconhecendo a existência dessa configuração relacionada ao jogo, ainda não abordada na literatura acadêmica específica da educação física. A pesquisa foi desenvolvida a partir de um delineamento descritivo com uma abordagem teórico-metodológica qualitativa realizada em três momentos: o primeiro, constituído por um mapeamento na produção do estado da arte entre o jogo desde o campo da educação física e a construção conceitual do autóctone desde a Antropologia; o segundo, uma descrição e localização do contexto no qual se desenvolve a pesquisa; e o terceiro, relacionado à trilha metodológica traçada para o desenvolvimento da investigação. A parte empírica do estudo foi desenvolvida na comunidade indígena de San Juan de Atacuari (Amazonas – Colômbia), entre os meses de fevereiro e abril de 2014, e contou com dezesseis colaboradores locais pertencentes aos povos Ticuna, Cocama e Yagua, escolhidos dentre aqueles que se encontravam posicionados por esta mesma comunidade no lugar de quem possuía certo tipo de conhecimento sobre a cultura local. A partir da análise de narrativas, captadas por meio da entrevista etnográfica, foi possível evidenciar a existência e a prática dos jogos autóctones indígenas naquela comunidade, bem como os múltiplos significados que este tipo de jogo representa para os diversos povos que habitam a região. Em conclusão, foi possível compreender que o jogo autóctone indígena, que na língua Ticuna é chamado de *naĩ'ãweẽ i nucuma'ũ*, não se resume à manifestação corporal original ou genuína de um povo específico, criação pura e indissolúvel; e sim se caracteriza por uma forma de expressão corporal da cultura ameríndia que presentifica a dimensão cosmológica no ato de jogar, por meio da interação entre seres mitológicos e seres da natureza pertencentes aos planos/mundos vertical e horizontal.

Palavras-chave: Jogo. Autóctone. Indígena. Ticuna.

ABSTRACT

Game, a cultural manifestation of body culture present in all societies, represents ideas and perceptions structured as a result of cultural interactions established over time. In the case of indigenous peoples' body practices, these cultural interactions include a cosmological component that is undervalued in contemporary society and may be characterized as autochthonous. Considering this perspective, this dissertation aims at understanding the specificity of autochthonous indigenous games through the meanings ascribed by the peoples of San Juan de Atacuari to the Ticuna's – the articulating tribe of the region – body manifestations, recognizing the existence of these attributed meanings related to game, as of yet undeveloped in academic literature specific to Physical Education. The research's theoretical-methodological qualitative method included three parts: the first one was an outline of sport from the perspective of the field of Physical Education and the conceptual construction of the autochthonous from the Anthropology viewpoint; the second part describes and locates the context in which the research is developed; and the third one is related to the methodology used for the investigation. The empirical part of the study was developed in the indigenous community of San Juan de Atacuari (Amazonas, Brazil — Colombia), between the months of February and April of 2014. It involved sixteen local collaborators belonging to the Ticuna, Cocama and Yagua peoples – individuals chosen among those seen by that community as possessing a specialized type of knowledge about the local culture. The method used was the analysis of narratives captured through ethnographic interviews, from which it was possible to show the existence and the practice of autochthonous indigenous games in the community and the multiple meanings that this kind of game represents for the several peoples that inhabit the region. In conclusion, it was possible to understand that the autochthonous indigenous game – called *naĩ'ãweẽ i nucuma'ũ* in the Ticuna language – is more than an original or genuine body manifestation of a specific people or a pure and insoluble creation. Instead, it can be seen as a means of body expression from Amerindian culture that brings the cosmological dimension into the act of playing the sport by an interaction between mythological and natural beings belonging to the vertical and horizontal planes/worlds.

Keywords: Game. Autochthonous. Indigenous. Ticuna

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1 – **Livro Juegos Autóctonos del Amazonas – La letra com risa entra.**
- Figura 2 – **Mapa político Colômbia – Brasil.**
- Figura 3 – **Mapa político do Departamento do Amazonas.**
- Figura 4 – **Mapa de georreferenciação da aldeia (comunidade) indígena San Juan de Atacuari**
- Figura 5 – **Mapa de localização de povos e aldeias indígenas na margem do rio Amazonas.**
- Figura 6 – **Mapa da demarcação dos territórios indígenas à margem do rio Amazonas.**
- Figura 7 – **Rede de estratos analíticos.**

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – **Quadro critério de buscas.**

Quadro 2 – **Consolidação geral dos resultados das buscas em bases de dados brasileiras e colombianas.**

Quadro 3 – **Análises básicas de conceitos.**

Quadro 4 – **Percurso Geográfico na produção de dados da pesquisa**

Quadro 5 – **Informação Populacional da comunidade San Juan de Atacuari (Colômbia).**

Quadro 6 – **Consolidação geral das conversas.**

Quadro 7 – **Etapas processuais para a análise dos dados.**

Quadro 8 – **Cifragem primária e Cifragem secundária.**

Quadro 9 – **Consolidação geral dos códigos de significado da cifragem primária para análise de dados.**

Quadro 10 – **Cifragem primária e Cifragem secundária.**

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CEME – Centro de Memória do Esporte, Escola de Educação Física, UFRGS
CONBRACE – Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte
ESEF – Escola Superior de Educação Física
EsPCI – Esportivização das Práticas Corporais Indígenas
Esxpc – Espetacularização das práticas corporais
IFCH – Instituto Federal de Ciências Humanas
ITC – Comitê Intertribal de Memória e Ciência Indígena
JPI – Jogos dos Povos Indígenas
JTI – Jogos Tradicionais Indígenas
OEA – Organização de Estados Americanos
ONG – Organização não Governamental
PC – Práticas Corporais
PCI – Práticas Corporais Indígenas
PCLEF – Projeto Curricular Licenciatura em Educação Física
PCP – Projeto Curricular Particular
PEAMA – Programa Especial de Admissão e Mobilidade Acadêmica
POLIFES – Políticas de Formação em Educação Física e Saúde
PPE – Programa de Português para Estrangeiros
PPGCMH – Programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano
TCLE – Termo de consentimento livre e esclarecido
UFMT – Universidade Federal de Mato Grosso
UFRGS – Universidade Federal do Rio Grande do Sul
UN – Universidade Nacional da Colômbia
UPN – Universidade Pedagógica Nacional

SUMARIO

1. INTRODUÇÃO	12
2. ESTADO DA ARTE INDÍGENA	22
2.1. Jogos Autóctones indígenas: mapeamento da produção em bases de dados brasileiras e colombianas	22
2.2. Jogo: entre a literatura acadêmica e a cultura indígena	26
2.2.1 Todo jogo tem algo em jogo.....	26
2.2.2 Manifestação cultural e função socioeducativa do jogo	36
2.2.3 O tradicional, o popular, o autóctone	40
2.3. Autóctone: acepções básicas e construção conceitual	44
3. POVOS DA AMAZÔNIA COLOMBIANA	51
3.1 O Departamento do Amazonas	51
3.2 San Juan de Atacuari:	55
3.3 O Povo Ticuna:	57
3.4 O Mito da Criação Ticuna:	61
4. TRILHAS METODOLÓGICAS	64
4.1 Tipo de Estudo:	64
4.2 Aspectos éticos e produção da empiria.....	65
4.2.1 Levantamentos documental na cidade de Leticia.....	66
4.2.2 Negociação de acesso em Puerto Nariño.....	68
4.2.3 Imersões na comunidade de San Juan de Atacuari.....	70
5. REDES DE ESTRATOS ANALÍTICOS	75
5.1 Experiências do mundo da predação	79
5.2 Práticas corporais celebrativas e rituais.....	83
5.3 Práticas corporais de entretenimento e subsistência	86
5.4 Jogando os Jogos Autóctones.....	91
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS:	96
REFERÊNCIAS.....	100
APÊNDICE	104
ANEXOS.....	116

1. INTRODUÇÃO

Quando era estudante do curso de Licenciatura em Educação Física (2004 – 2008) na Universidade Pedagógica Nacional (UPN), com sede em Bogotá, Colômbia, primeira instituição de ensino superior a oferecer o curso de educação física neste país, tive inúmeras aulas relacionadas à pedagogia, didática, formação humanista e disciplinar que desenvolveram habilidades, conhecimentos, atitudes e reflexões relacionadas a alguns campos de atuação nos quais o professor de educação física é parte integrante na educação formal, academias, clubes, ambientes de lazer, organizações não governamentais, instituições de ação social etc. Durante a minha graduação, muitos foram os conteúdos relacionados a esses campos de atuação, desenvolvidos em atividades de ensino mais voltadas para a área das humanidades, tais como oficinas de formação teórico-humanística, oficinas de formação didático-pedagógica, oficinas de vivências corporais etc., que habilitariam o licenciado a lidar com diferentes públicos em situação de ensino-aprendizagem. Apesar de a UPN ter um currículo de licenciatura claramente voltado para a área das humanidades, foram poucas as aulas em que tive a oportunidade de discutir assuntos relacionados aos povos indígenas, muito menos abordagens sobre como desenvolver temáticas de ensino para poder entender e transmitir alguns dos conhecimentos que são próprios a este público.

Após me formar no segundo semestre do ano de 2008, e de ter sido aprovado em 2009 no concurso para professor na área de atividade física, bem-estar e saúde da Universidade Nacional da Colômbia, fui designado para atuar no campus Amazônia¹, localizado na cidade colombiana de Leticia, onde a maioria dos estudantes é de origem indígena (de múltiplos povos), habitantes do Departamento do Amazonas que se insere na região de tríplice fronteira entre Brasil, Peru e Colômbia. Minhas obrigações laborais acadêmicas me permitiram entrar em contato com inúmeras práticas que compunham a cultura corporal de movimento privilegiando elementos globais como o esporte e a competição, elementos rituais como as danças e os jogos, e elementos tradicionais institucionalizados como encontros e celebrações promovidos por entidades governamentais, entre os quais se destacam os Jogos Tradicionais

¹ No ano de 1994 é constituído o quinto campus da Universidade Nacional da Colômbia por meio do Acordo 012, de 15 de Março de 1995, do Conselho Superior Universitário, estabelecendo-o como unidade acadêmica comprometida com a produção de conhecimento sobre a região amazônica. O campus se encontra localizado na cidade de Leticia – departamento do Amazonas (Colômbia), na região sul do país. Faz parte do Programa Especial de Admissão por Áreas e Mobilidade Acadêmica (PEAMA), com a finalidade de expandir nacionalmente a universidade em direção aos lugares mais afastados do país, especialmente às zonas de fronteira. Atualmente possui 90 estudantes de todos os cursos que realizam seus estudos em disciplinas comuns ao longo de dois anos. Após este período, os estudantes são designados para os diferentes campus especializados (Bogotá, Medellín, Manizales e Palmira) de acordo com o curso. Informações adicionais estão disponíveis em: <<http://www.imani.unal.edu.co/index.php/sede/videos-sede>> Acesso em: 18 Set. 2014.

Indígenas (JTI), um assunto que passou a me interessar como um possível tema a ser pesquisado em futuros projetos de pesquisa.

A partir dessa integração cultural, e levando em conta meu desejo de continuar minha formação acadêmica no âmbito do mestrado, decidi entrar em contato com o professor Alex Branco Fraga, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), a quem havia assistido numa palestra no ano 2007, promovida pela UPN em Bogotá. Por intermédio da professora Astrid Bibiana Rodrigues, que facilitou o contato com o referido professor, busquei informações disponíveis on-line para conhecer um pouco mais sobre a UFRGS, sobre o Programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano (PPGCMH) e sobre as pesquisas orientadas pelo referido professor no grupo de pesquisas *Políticas de Formação em Educação Física e Saúde* (Polifes)².

Apesar de o Polifes, à época, não haver desenvolvido pesquisas com a temática indígena, o leque de possibilidades de estudo no contexto da formação em educação física e Saúde, o escopo teórico-metodológico e o perfil de projeto acolhido pelo grupo me motivaram a concorrer a uma vaga no PPGCMH oferecida pelo Professor Alex Branco Fraga.

No mês de Dezembro do ano de 2010, interessado em acompanhar de perto o processo seletivo que o Programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano (ESEF/UFRGS), e em saber como estudantes estrangeiros podem nele ingressar, viajei a Porto Alegre (Brasil) com a intenção de conhecer a cidade, a Escola de Educação Física, a UFRGS e ver as reais possibilidades de concorrer a uma vaga no mestrado acadêmico. Depois de assistir a algumas aulas e de participar de encontros do grupo Polifes, apresentei minhas intenções de trabalho ao professor Alex Branco Fraga, quem me ajudou a perceber a importância de desenvolver uma investigação sobre uma temática muito ligada ao meu universo de trabalho na Colômbia, e ainda pouco explorada em pesquisas stricto sensu: jogos tradicionais indígenas da tríplice fronteira amazônica (Brasil, Peru e Colômbia), especialmente a celebração bianual (competitiva) em relação com o processo de globalização marcado pela competição (práticas corporais e esportivas) dos diversos povos indígenas participantes do evento.

Com essa ideia em mente, retornei para a cidade de Leticia (Colômbia) com a intenção de aprofundar esta temática de pesquisa e esperar uma oportunidade de inscrição com

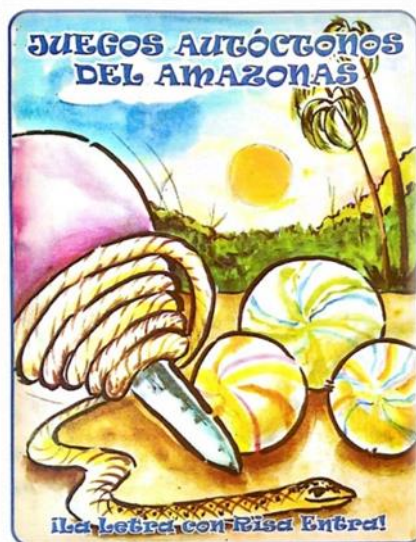
² O Polifes é um grupo de pesquisa vinculado ao programa de Pós-Graduação em Ciências de Movimento Humano (ESEF) que se dedica a investigar questões relacionadas às Políticas de Formação em Educação Física e Saúde. Abrange temáticas de pesquisa como a cultura corporal de movimento, educação dos corpos, implicação dos preceitos da vida ativa/vida saudável, currículo, práticas corporais em serviços de saúde e programas de promoção de atividades físicas entre outros. Informações adicionais estão disponíveis em: <http://www.ufrgs.br/polifes/?page_id=80> Acesso em: 5 Nov. 2014.

possibilidade de bolsa de estudos no PPGCMH. Em 2011 surgiu a primeira chance, com o lançamento do edital do programa “Becas Brasil” pela Organização de Estados Americanos (OEA), por meio do qual era possível financiar estudantes estrangeiros em programas de pós-graduação nas diversas áreas de conhecimento oferecidas por universidades federais, estaduais e privadas brasileiras que fizessem parte do acordo de cooperação.

Na primeira tentativa, logo quando abriu o edital da OEA, não obtive a pontuação suficiente para a aprovação. Mesmo com tal revés, tomei a decisão de viajar novamente para Porto Alegre, no mês de abril de 2012, para aprender *in loco* a língua portuguesa no Programa de Português para Estrangeiros (PPE), oferecido pelo departamento de Letras da UFRGS, visando me preparar para prestar o exame de proficiência Celpe-Bras, pois este é um requisito indispensável para um estrangeiro concorrer a uma vaga em qualquer curso de pós-graduação oferecido no Brasil.

Ao mesmo tempo em que estudava português na UFRGS, consegui assistir a algumas disciplinas teóricas e práticas da graduação no curso de Licenciatura em Educação Física, bem como participar, na condição de aluno ouvinte, de algumas atividades da pós-graduação. Além dessas atividades, também pude participar de algumas reuniões do Polifes, que me ajudaram a pensar mais detidamente na estrutura do anteprojeto de pesquisa que viria a apresentar para a candidatura ao mestrado no PPGCMH. Paralelamente, ao mesmo tempo em que seguia problematizando a temática dos jogos indígenas em uma perspectiva teórico-metodológica condizente com a produção do Polifes, procurava definir um lugar de realização da investigação, o campo empírico sobre o qual poderia operacionalizar o desenvolvimento do futuro projeto.

Tomei como ponto de partida o livro “*JUEGOS AUTÓCTONOS DEL AMAZÓNAS*”; *La letra com risa entra!*, escrito pelo professor especialista licenciado Tirso Hugo Córdoba León, uma obra artesanal lançada em 2010. Trata-se de uma compilação de jogos da região amazônica coletados pelo professor Tirso Hugo Córdoba León junto a estudantes da Escola Normal Superior “Monsenhor Marceliano Eduardo Canyes” (ENS), com o objetivo de subsidiar os professores de educação física escolar para o ensino de conteúdos regionais para além dos esportes. Ao reler esse livro, comecei a me dar conta das inúmeras ocasiões em que ouvia as pessoas mencionarem os termos “jogos autóctones” e “jogos tradicionais indígenas” como se fossem sinônimos, pois, sob uma perspectiva do senso comum naquela região, não há distinção entre um e outro termo, ou seja, os sujeitos com os quais mantinha contato na cidade de Letícia não levavam em consideração os significados antropológicos, ritualísticos e corporais que o termo autóctone carrega.

Figura 1 – Livro *Juegos Autóctonos del Amazonas – La letra con risa entra*

Fonte: Autor

Após uma longa conversa com meu orientador acerca das possibilidades e dificuldades para o desenvolvimento dessa temática, chegamos à conclusão de que seria importante aprofundar as leituras pertinentes aos estudos sobre jogos e dos fundamentos da antropologia para poder começar a investigar, a partir do livro *Juegos Autóctonos del Amazonas*, o vínculo entre os conceitos de autóctone e de jogo na cultura corporal de alguns povos indígenas da Amazônia colombiana para então analisar as questões relativas ao processo de transmissão desses conhecimentos no âmbito da educação formal na Colômbia.

Nesse meio tempo, no mês de Julho de 2012, a OEA abriu novamente o edital das Bolsas OEA para estrangeiros concorrerem no processo seletivo de programas de pós-graduação nas universidades brasileiras, com previsão de início para os aprovados em março de 2013. Desta vez apresentei minha documentação com o projeto de pesquisa já tratando da temática dos Jogos Autóctonos Indígenas (JAI), tendo como resultado a aprovação da minha candidatura no mestrado acadêmico em vaga destinada pelo professor Alex Branco Fraga, que desde então assumiu a orientação do trabalho.

Para tentar encontrar um fio condutor para a pesquisa dentro desta temática, cumpri um roteiro de disciplinas, palestras, conferências e reuniões com professores que vêm trabalhando com temas relacionados ao perspectivismo ameríndio³, ressaltando elementos

³ Perspectivismo Ameríndio é entendido neste trabalho na perspectiva de Viveiros de Castro (2004), enquanto resgate de aspectos próprios de uma grande variedade de cosmologias dos povos ameríndios. Estas cosmologias se encontram categorizadas a partir de vários pressupostos entre os quais: **a)** O mundo está povoado de muitas espécies humanas e extra-humanas com consciência e culturas próprias; **b)** Cada uma dessas espécies se reconhece a si mesma como humana, e as outras como extra-humanas (animais ou espíritos).

como a cultura, a educação, a saúde, a ancestralidade, a arte, a sociabilidade, a esportivização, a espetacularização das práticas corporais e os jogos tradicionais indígenas.

Disciplinas como “Sociedades Indígenas”, do programa de pós-graduação em Antropologia Social, do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas (IFCH) da UFRGS, propiciaram o espaço para conhecer, refletir e entender temáticas que apenas com minha experiência não seriam suficientes para justificar meu posicionamento diante das diversas categorias de análises que foram surgindo ao longo da minha pesquisa. Abordagens teóricas sobre corpo, parentesco, objeto, arte, território e saúde me ajudaram a tecer inter-relações conceituais que me permitiram compreender a configuração de alguns coletivos ameríndios, nos quais se entrelaçam elementos de caráter global e tradicional na construção do ser indígena.

Minha maior dificuldade durante o processo foi estabelecer uma conexão entre o conceito de autóctone e o conceito de jogo comumente utilizado na área da educação física, pois é a partir desta composição conceitual que procurei sustentar a teorização que me ajudou a traduzir para a linguagem acadêmica os significados atribuídos pelos povos indígenas da região amazônica colombiana às manifestações corporais que lhes são próprias.

Para transpor essa dificuldade inicial e desenvolver uma relação teoricamente mais sustentada entre estes conceitos (jogo, autóctone e indígena), algumas atividades acadêmicas foram muito importantes. A primeira delas foi a palestra intitulada “Como descolonizar a antropologia? Contexto australiano e francês”, promovida pelo Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social da UFRGS e proferida pela professora Barbara Glowczewski. A professora discutiu o significado antropológico do termo autóctone, sua diferença em relação ao termo aborígene e sua dissonância com o termo indígena, indicando literatura específica que me foi muito útil para a organização do marco teórico deste trabalho.

Outra atividade muito importante para meu processo de construção teórica foi a palestra apresentada pela professora Cristina Maria Simmonds Muñoz, do Departamento de Educação Intercultural da *Universidad del Cauca* – Colômbia, intitulada “A presença de estudantes indígenas no Ensino Superior”. Nesta palestra a professora procurou mostrar, a partir da sua própria experiência, os avanços na organização e na elaboração de uma estrutura curricular em educação superior voltada para a formação de professores indígenas que venham a exercer a docência nas comunidades das quais fazem parte.

Outras disciplinas do programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano também contribuíram metodologicamente para a organização e estruturação do trabalho investigativo. Disciplinas como Introdução à metodologia e epistemologia e

Instrumentos para coleta das informações na pesquisa qualitativa, desenvolvidos pelos professores do programa, e o trabalho realizado nas atividades relativas aos Estudos Individuais Programados do grupo Polifes, (espaço no qual meu trabalho de pesquisa foi discutido várias vezes) ajudaram na configuração de uma ideia geral da presente dissertação.

Entre os dias 3 e 7 de agosto de 2013, vivenciei minha primeira experiência como integrante do Polifes em um evento científico: 18º Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte (CONBRACE), realizado na cidade de Brasília D.F. Lá me deparei com uma grande variedade de temáticas na apresentação de trabalhos, palestras, encontros de grupos de estudos e mesas, que tratavam de diferentes perspectivas da educação física e sua relação com a educação, o esporte, a saúde e o lazer. Apesar de ser um dos mais antigos e diversificados congressos da área, acabei encontrando apenas três trabalhos que tratavam de temas relativos à cultura corporal dos povos indígenas, mas nenhum deles relacionado ao jogo.

Após assistir às apresentações de cada um dos três trabalhos que abordavam a temática indígena, procurei conversar com os palestrantes para buscar informações adicionais, sanar algumas dúvidas de caráter conceitual e vislumbrar possíveis intercâmbios. Todos os três fizeram a gentileza de me indicar pesquisadores brasileiros que trabalham com as práticas corporais indígenas a partir de referenciais antropológicos, abordadas dentro de uma perspectiva temática ameríndia.

Uma das pesquisadoras brasileiras citadas foi a professora Dra. Beleni Salete Grando, da Universidade Federal do Mato Grosso (UFMT), com quem fiz contato a fim de conhecer seu trabalho e compartilhar minhas ideias de pesquisa. Além de demonstrar interesse e contribuir com outras referências para minha pesquisa, a Professora Beleni Grando me convidou para assistir a XII edição dos Jogos dos Povos Indígenas (JPI), em novembro de 2013, realizada na cidade de Cuiabá – Mato Grosso, organizado pelo Comitê Intertribal de Memória e Ciência Indígena (ITC) e pelo Ministério do Esporte, com a finalidade de vivenciar o ambiente dos jogos e dos rituais de cada um dos povos participantes no evento.

A partir desta interação com os mais diferentes pesquisadores, e depois de uma revisão sistemática de literatura, pude me certificar de que a temática específica dos Jogos Autóctones Indígenas é um elemento praticamente inexplorado no cenário acadêmico da educação física brasileira. É bom deixar claro que o fato de não ter encontrado nenhum estudo sobre a temática apresentada não quer dizer que esta não exista ou que não tenha sido abordada a partir de outras perspectivas, outras materialidades, outros modos de produzir conhecimento, ou em outros tempos. De qualquer forma, a experiência da interação e do diálogo com estudiosos e pesquisadores no XVIII CONBRACE em Brasília me propiciou a oportunidade

de reafirmar minha intenção de pesquisa e de perceber a grande importância que esta temática tem para a valorização e preservação do conhecimento indígena, para a educação física e para o entendimento de jogo como patrimônio imaterial da humanidade⁴.

Entretanto, para chegar ao problema e objetivo da pesquisa foi necessário investir no delineamento conceitual em duas frentes: jogo (abordagens clássicas e contemporâneas sobre jogo na literatura da educação física), autóctone (mapeamento do conceito na perspectiva antropológica, convergências e dissonâncias entre os conceitos de indígena, primitivo, e aborígine), a partir das quais comecei a tecer os pressupostos teóricos que sustentam o conceito de jogo baseado em referências que circulam no campo da educação física e os pressupostos teóricos que sustentam o conceito de autóctone baseado em autores que trabalham com o termo a partir do campo da antropologia e dos estudos indígenas.

Depois deste primeiro investimento teórico, estruturei o projeto de dissertação com o objetivo de entender a importância dos Jogos Autóctones na construção da identidade indígena na região amazônica Colombiana e a forma como se dava o processo de transmissão do seu legado para as novas gerações. Para projetar a operacionalização da pesquisa de campo, julguei importante escolher uma comunidade que estivesse geograficamente afastada dos centros urbanos, pois acreditava, à época, que seria possível “visualizar” em lugares com estas características uma menor influência da lógica não indígena nas práticas corporais locais. Em função disso, e depois de mapear as comunidades indígenas ribeirinhas do Departamento do Amazonas (Colômbia), escolhi a comunidade de San Juan de Atacuari, distante 30 km do município de Puerto Nariño no Departamento do Amazonas (Colômbia), acessível exclusivamente pela via fluvial após 8 horas de percurso desde a cidade de Leticia. Tais características se encaixavam perfeitamente no perfil que havia traçado.

Dois acontecimentos me levaram a redirecionar o problema e os objetivos de pesquisa traçados no projeto. O primeiro está relacionado às contribuições da professora Maria Aparecida Bergamaschi e do professor Marco Paulo Stigger durante a banca de qualificação, pois ambos me fizeram ver que os objetivos propostos exigiriam um investimento teórico-

⁴ Entende-se por “patrimônio cultural imaterial” as práticas, representações, expressões, conhecimentos e técnicas – junto com os instrumentos, objetos, artefatos e lugares culturais que lhes são associados – que as comunidades, os grupos e, em alguns casos, os indivíduos reconhecem como parte integrante de seu patrimônio cultural. Este patrimônio cultural imaterial, que se transmite de geração em geração, é constantemente recriado pelas comunidades e grupos em função de seu ambiente, de sua interação com a natureza e de sua história, gerando um sentimento de identidade e continuidade e contribuindo assim para promover o respeito à diversidade cultural e à criatividade humana. [...] O “patrimônio cultural imaterial”, conforme definido no parágrafo acima, se manifesta em particular nos seguintes campos: a) tradições e expressões orais, incluindo o idioma como veículo do patrimônio cultural imaterial; b) expressões artísticas; c) práticas sociais, rituais e atos festivos; d) conhecimentos e práticas relacionados à natureza e ao universo; e) técnicas artesanais tradicionais. (UNESCO, 2014, p. 4).

metodológico que não caberia nos limites de uma investigação de mestrado. Investir na compreensão dos Jogos Autóctones e na importância destas práticas corporais para os povos indígenas daquela região já era, por si só, uma tarefa imensa; e ainda por cima analisar o processo de transmissão do seu legado em uma determinada comunidade seria realmente algo impossível de dar conta em um prazo de dois anos. Uma vez convencido da necessidade de redirecionar o foco do estudo, a ação problematizadora passou a ser a seguinte: **como visualizar a especificidade dos jogos autóctones na cultura corporal dos povos indígenas que habitam a região amazônica colombiana?**

O segundo acontecimento pós-qualificação que me levou a recalibrar o objetivo da pesquisa está relacionado ao primeiro contato com o campo. Em função da minha experiência docente na cidade de Leticia (Amazonas), tinha convicção de que San Juan de Atacuari era uma comunidade composta exclusivamente pelo povo Ticuna. Quando cheguei lá, em fevereiro de 2014, fiquei surpreso com o fato de que os Ticuna viviam naquele lugar juntamente com o povo Cocama e Yagua. Esse fato me trouxe muitas dúvidas sobre os rumos do trabalho, especialmente em relação ao objetivo proposto, inicialmente traçado (e depois “retraçado”) sobre os significados atribuídos pelo povo Ticuna aos seus próprios jogos. Cheguei a pensar em procurar outra comunidade, mas seria praticamente impossível refazer todos os contatos e renegociar os acessos dentro do tempo que dispunha. Decidi investir no reconhecimento inicial do território fazendo contato com as pessoas da comunidade para apresentar o que eu pretendia fazer ali durante dois meses.

Ao chegar à comunidade, me instalei em uma moradia reservada à inspeção policial. Os primeiros contatos foram por meio do acompanhamento das atividades que incluíam a pesca, a coleta de frutas e o cultivo de plantas. Nesse processo de aproximação, e interessado nas questões específicas do funcionamento dos jogos naquela comunidade, percebi que os jogos mencionados pelas pessoas contatadas (e desde o início tive contato com pessoas dos três povos) eram aqueles mais antigos relacionados ao povo Ticuna, que em sua língua são chamados de *naĩ'ãweẽ i nucuma'ũ*⁵, sendo sua prática compartilhada pelos povos Cocama e Yagua nas diversas manifestações culturais celebradas pelos Ticuna, o que indicava sua ascendência sobre os demais como grupo étnico⁶ articulador naquela comunidade.

⁵ A palavra Ticuna *naĩ'ãweẽ i nucuma'ũ* foi escrita por um colaborador da pesquisa no meu diário de notas para representar o que eles chamaram repetidas vezes como Jogos antigos. Esta palavra deu origem ao título da presente dissertação por ter um sentido muito próximo ao sentido do jogo autóctone.

⁶ Grupo étnico é entendido neste trabalho como um agrupamento de pessoas que se identificam, e são identificadas pelos demais, como pertencentes a uma dada configuração cultural. É, portanto, a característica da autoatribuição e do reconhecimento pelos outros que define o pertencimento de alguém a determinado grupo étnico e não o fato de possuir certos traços culturais ou possuir semelhança física (BARTH, 2011, p. 63).

Assim, depois de mais algumas idas e vindas, o objetivo geral do trabalho de pesquisa foi definido da seguinte forma: **compreender a especificidade dos jogos autóctones indígenas a partir dos significados atribuídos pelos povos de San Juan de Atacuari às manifestações corporais próprias do povo Ticuna.**

Na medida em que grande parte das culturas indígenas habitantes de nosso planeta se encontra em processo de homogeneização a partir da incidência das mudanças sociais e tecnológicas predominantes no mundo globalizado, o principal e mais importante fator é entender o jogo como construção de representações culturais, como um dos importantes legados com o qual comunidades específicas constroem, reapropriam ou reafirmam sua identidade, já que nele se condensam multiplicidades de concepções de caráter individual, social e comunitário que mudam ou prevalecem ao longo do tempo.

Nesses fatores reside a crucial importância de se registrar/analisar este processo de transformação dinâmica, pois a transmissão dos jogos, em especial em populações indígenas, se dá a partir da oralidade e da própria experiência corporal, mediante o processo de comunicação geracional, que configura e mantém dentro de uma dinâmica que lhe é peculiar a continuidade vivencial da sua própria cultura.

A estrutura central da presente dissertação está dividida em seis partes. A presente introdução é o capítulo 1. O capítulo 2, denominado “Estado da arte indígena”, está subdividido em três seções. Na primeira, intitulada “Jogos autóctones indígenas: mapeamento da produção de bases de dados brasileiras e colombianas”, apresento o resultado do que encontrei em bases de dados brasileiras e colombianas a respeito da produção sobre jogos autóctones indígenas. Na segunda seção, intitulada “Jogo entre a literatura acadêmica e a cultura indígena”, realizo uma revisão sobre o conceito de jogo a partir das referências mais usadas no campo da educação física em contraste com algumas das manifestações da cultura corporal dos povos indígenas. Dada a sua complexidade e centralidade temática, esta segunda seção está subdividida em três subseções. Na subseção denominada “Todo jogo tem algo em jogo”, apresento as concepções de jogo a partir da perspectiva de Huizinga (2004), um clássico da literatura sobre o tema do jogo; na segunda subseção, denominada “Manifestação cultural e função social educativa do jogo”, é abordado o entendimento de jogo a partir de outros dois autores importantes no campo dos estudos sobre jogos: Roger Callois e Gilles Brougère; na terceira subseção, intitulada “*O tradicional, o popular e o autóctone*”, trato de apresentar a discussão sobre jogo a partir de um autor da educação física, Lavega Bùrgues (2000), que se dedica a esmiuçar uma classificação sobre jogo na qual se sobressaem as categorias tradicional e popular com uma menção periférica ao sentido autóctone. Na terceira

seção deste capítulo, denominada “*Autóctone: Acepções básicas e o processo de construção conceitual*”, procuro dar visibilidade ao termo autóctone a partir das acepções correntes encontradas em dicionários da língua portuguesa e espanhola, para em seguida desenvolver a noção do termo autóctone a partir das formulações da antropóloga Barbara Glowczewski sob o perspectivismo ameríndio abordado por Viveros de Castro (2000). No terceiro capítulo, “*Povos da Amazônia Colombiana*”, trato da descrição demográfica da região na qual foi desenvolvida a pesquisa e dos povos que foram contatados, destacando especialmente as peculiaridades do povo Ticuna. No quarto capítulo, *Trilhas metodológicas*, abordo os caminhos metodológicos desenvolvidos para a realização do presente estudo em duas seções distintas: uma que trata de explicitar o tipo de estudo, e a outra que salienta os aspectos éticos e a produção da empiria. No quinto capítulo, “*Redes de estratos analíticos*”, abordo as diferentes categorias analíticas que surgiram durante o trabalho de interpretação do material produzido, que foi dividido em quatro seções: “*Experiências do mundo da predação*”, “*Práticas corporais celebrativas e rituais*”, “*Práticas corporais de entretenimento e subsistência*” e “*Jogando os jogos autóctones*”. No sexto capítulo exponho as considerações finais do presente estudo.

2. ESTADO DA ARTE INDÍGENA

Neste capítulo realizo uma aproximação direta aos conceitos e fundamentos que, na literatura acadêmica, sustentam e dão força à teoria dos jogos autóctones indígenas construída ao longo desta pesquisa. É por isso que, seguindo um modelo de estrutura sequencial, entabulei diálogos permanentes entre cada um dos autores e suas respectivas formulações teóricas com o fim de confrontar e construir, da forma mais adequada possível, uma nova configuração entre o que se encontra publicado sobre o conceito de autóctone na antropologia, sobre o conceito de jogo definido pela educação física e sua relação com as diferentes práticas corporais dos povos indígenas.

2.1. Jogos Autóctones indígenas: mapeamento da produção em bases de dados brasileiras e colombianas

No meu intuito de evidenciar que o estudo sobre os Jogos Autóctones Indígenas é um elemento muito pouco explorado academicamente, tanto no campo da educação física como no da antropologia (ao menos no Brasil e na Colômbia), decidi empreender uma revisão organizada e sistemática a partir da busca das diferentes produções (teses, trabalhos acadêmicos, artigos, revistas, dissertações etc.) localizadas nas diversas bases de dados (nacionais e internacionais) mais importantes das duas nações. Mesmo assim, ao realizar tais buscas, estabeleci um critério de análise específico que consiste em digitar no quadro de busca/assunto um conjunto de palavras-chave (jogo, autóctone, tradicionais, educação física), seguido do termo “indígena” a partir da qual evidenciarei o sentido e a quantidade dos trabalhos publicados em cada uma das buscas.

Realizei esta busca partindo de quatro palavras-chave com uma constante específica (indígena) usando o operador booleano AND (ou termo correspondente dentro do sistema de busca acessado) com a finalidade de conhecer, de forma panorâmica, o estado da arte do que até aquele momento havia sido produzido acerca da temática.










Quadro 1 – Quadro critério de buscas

<i>QUADRO CRITÉRIO DE BUSCAS.</i>		
PALAVRA VARIÁVEL		PALAVRA CONSTANTE
1. JOGO	AND	INDÍGENA
2. AUTÓCTONE		
3. TRADICIONAL		
4. EDUCAÇÃO FÍSICA		

FONTE: Autor

A realização das diferentes buscas foi desenvolvida no mês de Agosto /2013 tanto para bases de dados colombianas quanto para as bases de dados brasileiras, onde finalmente evidenciei os seguintes resultados:

Quadro 2 – Consolidado geral dos resultados das buscas em bases de dados brasileiras e colombianas.

Bases de dados Brasil - Critério de Buscas									
Busca/Assunto:  Jogo AND Indígena			Autóctone AND Indígena		Tradicional AND Indígena		Educação Física AND Indígena		PROCESSO
Base	No. 2009 - 2013	Área de Conhecimento	No. 2009 - 2013	Área de Conhecimento	No. 2009 - 2013	Área de Conhecimento	No. 2009 - 2013	Área de Conhecimento	
	21	EDUCAÇÃO (4) ANTROPOLOGIA (4) HISTÓRIA (6) EDUCAÇÃO FÍSICA (1) CULTURA (6) Total busca 1252	27	EDUCAÇÃO (6) ANTROPOLOGIA (10) HISTÓRIA (8) EDUCAÇÃO FÍSICA (0) CULTURA (3) Total busca 148	80	EDUCAÇÃO (37) ANTROPOLOGIA (21) HISTÓRIA (17) EDUCAÇÃO FÍSICA (4) CULTURA (11) Total busca 1163	38	EDUCAÇÃO (16) ANTROPOLOGIA (9) HISTÓRIA (7) EDUCAÇÃO FÍSICA (1) CULTURA (5) Total busca 1112	Encontram-se resultados com uma abrangência temática muito numerosa; Porém, se organizam em 5 agrupamentos temáticos (Educação - Antropologia - História - Educação física - Cultura) por um período específico de 5 anos (2013 - 2009). Este tipo de enquadramento foi feito a partir de uma leitura cuidadosa dos resumos de acordo com a relevância dos resultados obtidos na busca. O resultado total das buscas não evidencia que a temática neste caso seja relacionada diretamente à cultura indígena, porém, só mostra que o documento contém alguma ou duas palavras estabelecida nas buscas. A partir do anterior, só escolho trabalhos que falem diretamente de uma determinada cultura indígena.
	5	EDUCAÇÃO (0) ANTROPOLOGIA (0) HISTÓRIA (0) EDUCAÇÃO FÍSICA (4) CULTURA (1) Total busca 16	2	EDUCAÇÃO (0) ANTROPOLOGIA (0) HISTÓRIA (1) EDUCAÇÃO FÍSICA (0) CULTURA (1) Total busca 10	25	EDUCAÇÃO (9) ANTROPOLOGIA (2) HISTÓRIA (1) EDUCAÇÃO FÍSICA (0) CULTURA (13) Total busca 143	2	EDUCAÇÃO (0) ANTROPOLOGIA (0) HISTÓRIA (0) EDUCAÇÃO FÍSICA (2) CULTURA (0) Total busca 15	
	1	EDUCAÇÃO (0) ANTROPOLOGIA (0) HISTÓRIA (0) EDUCAÇÃO FÍSICA (0) CULTURA (1) Total busca 1	0	EDUCAÇÃO (0) ANTROPOLOGIA (0) HISTÓRIA (0) EDUCAÇÃO FÍSICA (0) CULTURA (0) Total busca 0	7	EDUCAÇÃO (3) ANTROPOLOGIA (1) HISTÓRIA (1) EDUCAÇÃO FÍSICA (0) CULTURA (2) Total busca 16	0	EDUCAÇÃO (0) ANTROPOLOGIA (0) HISTÓRIA (0) EDUCAÇÃO FÍSICA (0) CULTURA (0) Total busca 0	
	1	EDUCAÇÃO (0) ANTROPOLOGIA (0) HISTÓRIA (1) EDUCAÇÃO FÍSICA (0) CULTURA (0) Total busca 4	0	EDUCAÇÃO (0) ANTROPOLOGIA (0) HISTÓRIA (0) EDUCAÇÃO FÍSICA (0) CULTURA (0) Total busca 0	1	EDUCAÇÃO (0) ANTROPOLOGIA (1) HISTÓRIA (0) EDUCAÇÃO FÍSICA (0) CULTURA (0) Total busca 90	2	EDUCAÇÃO (0) ANTROPOLOGIA (0) HISTÓRIA (1) EDUCAÇÃO FÍSICA (1) CULTURA (0) Total busca 2	
	5	EDUCAÇÃO (0) ANTROPOLOGIA (1) HISTÓRIA (2) EDUCAÇÃO FÍSICA (1) CULTURA (1) Total busca 5	0	EDUCAÇÃO (0) ANTROPOLOGIA (0) HISTÓRIA (0) EDUCAÇÃO FÍSICA (0) CULTURA (0) Total busca 0	8	EDUCAÇÃO (3) ANTROPOLOGIA (0) HISTÓRIA (0) EDUCAÇÃO FÍSICA (0) CULTURA (5) Total busca 79	3	EDUCAÇÃO (0) ANTROPOLOGIA (1) HISTÓRIA (1) EDUCAÇÃO FÍSICA (1) CULTURA (0) Total busca 3	
Bases de dados Colombianas - Critério de Buscas									
Busca/Assunto:  Jogo AND Indígena			Autóctone AND Indígena		Tradicional AND Indígena		Educação Física AND Indígena		PROCESSO
Base	No. 2009 - 2013	Área de Conhecimento	No. 2009 - 2013	Área de Conhecimento	No. 2009 - 2013	Área de Conhecimento	No. 2009 - 2013	Área de Conhecimento	
	5	EDUCAÇÃO (0) ANTROPOLOGIA (1) HISTÓRIA (2) EDUCAÇÃO FÍSICA (1) CULTURA (1) Total busca 5	6	EDUCAÇÃO (1) ANTROPOLOGIA (1) HISTÓRIA (2) EDUCAÇÃO FÍSICA (0) CULTURA (3) Total busca 7	20	EDUCAÇÃO (3) ANTROPOLOGIA (1) HISTÓRIA (8) EDUCAÇÃO FÍSICA (0) CULTURA (8) Total busca 20	2	EDUCAÇÃO (0) ANTROPOLOGIA (0) HISTÓRIA (2) EDUCAÇÃO FÍSICA (0) CULTURA (0) Total busca 2	Encontram-se resultados com uma abrangência temática muito numerosa; Porém, se organizam em 5 agrupamentos temáticos (Educação - Antropologia - História - Educação física - Cultura) por um período específico de 5 anos (2013 - 2009). Este tipo de enquadramento foi feito a partir de uma leitura cuidadosa dos resumos de acordo com a relevância dos resultados obtidos na busca. O resultado total das buscas não evidencia que a temática neste caso seja relacionada diretamente à cultura indígena, porém, só mostra que o documento contém alguma ou duas palavras estabelecidas nas buscas. A partir do anterior, só escolho trabalhos que falem diretamente de uma determinada cultura indígena.
	2	EDUCAÇÃO (0) ANTROPOLOGIA (0) HISTÓRIA (2) EDUCAÇÃO FÍSICA (0) CULTURA (0) Total busca 2	0	EDUCAÇÃO (0) ANTROPOLOGIA (0) HISTÓRIA (0) EDUCAÇÃO FÍSICA (0) CULTURA (0) Total busca 0	2	EDUCAÇÃO (0) ANTROPOLOGIA (0) HISTÓRIA (0) EDUCAÇÃO FÍSICA (0) CULTURA (2) Total busca 2	0	EDUCAÇÃO (0) ANTROPOLOGIA (0) HISTÓRIA (0) EDUCAÇÃO FÍSICA (0) CULTURA (0) Total busca 0	

Fonte: Autor

Num primeiro momento, o critério de buscas foi estabelecido com o fim de localizar a maior quantidade de trabalhos e artigos relacionados com o *locus* de pesquisa. A busca evidenciou, em alguns dos casos, resultados numerosos e diversos, razão pela qual fiz uma restrição tanto de enquadramento temporal (2009 - 2013) como de grupamento temático (Educação - Antropologia - História - Educação Física - Cultura), com o fim de abranger resultados gerais que sirvessem de comparação entre as diversas bases de dados. Estas bases foram selecionadas com o objetivo de consolidar a informação publicada em nível local (Repositório Lume – UFRGS), nacional (Scielo Brasil; Bases de dados de teses e dissertações – BDTD – Capes) e internacional (Web of Science; Scopus) dos trabalhos realizados nos últimos cinco anos com relação ao tema objeto de estudo.

Levando em conta que atualmente no Brasil a educação física se encontra inserida no campo da saúde, foi realizada uma pesquisa na plataforma PUBMED com o fim de averiguar se no próprio campo da saúde o tema dos jogos autóctones já tinha sido abordado. Os resultados obtidos a partir das palavras-chave foram relacionados com patologias, tratamentos e estudos de casos de diversas doenças em comunidades indígenas; temas que não fazem parte do escopo da presente pesquisa, motivo pelo qual as informações obtidas nessa base de dados não foram consideradas para posterior análise.

De acordo com os dados apresentados na tabela acima, a maior quantidade de publicações encontradas por meio da busca pelas palavras-chave “jogo”, “autóctone”, “tradicional” e “educação física” foi encontrada no repositório LUME da UFRGS, mais especificamente localizado no grupamento temático “Antropologia” e “Educação”, em comparação ao número de resultados obtidos no grupamento temático “Educação Física”. Da mesma forma, tanto nas bases de dados colombianas (Universidade Nacional da Colômbia – Scielo Colômbia), quanto nas demais bases internacionais, pouquíssimas informações foram obtidas, razão pela qual é possível afirmar que à época da realização destas buscas não haviam sido publicadas pesquisas sobre a temática dos Jogos Autóctones indígenas relacionados com a educação física.

Contudo, isto não quer dizer que não existam outros trabalhos já publicados em alguma parte do mundo que abordem a mesma temática, mas sim que tais trabalhos (se de fato existem) possivelmente devem estar publicados em formato impresso, repositórios institucionais de acesso restrito ou revistas não indexadas em nível nacional ou internacional.

Por outro lado, nas bases de dados colombianas o resultado das buscas é muito limitado pelo fato de que não há um portal específico que reúna os dados das diversas

instituições de ensino e pesquisa do país. Por isso, concentrei as buscas na maior base de dados da Universidade Nacional da Colômbia, que é uma das duas universidades públicas nacionais do meu país.

A partir desse levantamento, é possível afirmar que a temática deste trabalho dissertativo não está disponível em nenhum dos enquadramentos estabelecidos nas buscas realizadas, o que me leva a afirmar que o presente trabalho apresenta uma problemática original e poderá contribuir teórica e metodologicamente para o desenvolvimento de futuras pesquisas relacionadas com a temática indígena e, em especial, com uma nova compreensão do jogo no campo da educação física.

2.2 Jogo: entre a literatura acadêmica e a cultura indígena

Das cinco áreas que compõem o grupamento temático originado pela revisão de literatura descrita na seção anterior, cabe ressaltar que, em relação ao campo da educação física, poucas são as publicações e pesquisas que relacionam o conteúdo específico desta área com as práticas corporais indígenas. Entre o que foi possível localizar, a grande maioria trata dos Jogos Tradicionais Indígenas, com ênfase acentuada na esportivização e espetacularização das práticas corporais indígenas somadas à prática de modalidades esportivas convencionais (futebol, voleibol, basquetebol etc.). Nessa mesma revisão não foram encontradas pesquisas que relacionassem os jogos indígenas ao conceito de autóctone numa perspectiva antropológica, por esse motivo procurei analisar, em uma segunda fase da revisão teórica, a produção específica sobre jogos a partir da literatura que circula no campo da educação física.

2.2.1 “Todo jogo tem algo em jogo”⁷

Uma análise de produção acadêmica na educação física e de algumas áreas das ciências humanas tem evidenciado, ao longo das décadas, diferentes concepções teóricas relacionadas ao jogo e aos múltiplos significados que ele adquire nas variadas civilizações humanas. Em vista desse contexto, é possível estabelecer variáveis diretas entre o que se constrói como ideal cultural, o que se pratica como representação social e o que se transmite como legado histórico para as futuras gerações.

⁷ Formulação de autoria de Johan Huizinga (2004).

O jogo na literatura, entendido como elemento de caráter polissêmico, tem sido designado para estabelecer categorias de apreciação que adquirem sentido e significado a partir da criação de inúmeras práticas corporais como ponto de referência para a construção de sujeitos e saberes de um local determinado. É por isso que o jogo, a partir de tempos e espaços geográficos distintos, permite evidenciar não só concepções culturais do mundo, tradições e avanços tecnológicos, mas também, como menciona Els Lagrou (1998), entre cerimônias e ritos que finalmente para muitas das culturas indígenas representam interações entre a natureza, os animais e seres de caráter mítico.

Levando em conta as abordagens a respeito do jogo desde a dimensão clássica, parece-me inevitável não abordar uma das maiores referências para os diversos estudos sobre o jogo a partir do ano de 1938. Trata-se de Johan Huizinga no seu trabalho intitulado *Homo Ludens* (HUIZINGA, 2004), obra na qual apresenta o jogo como fenômeno de funções culturais presentes no cotidiano da realidade humana. No início, o autor tenta mostrar a natureza e significado do jogo a partir das mais antigas civilizações, afirmando que o mesmo tem-se manifestado como elemento existente antes da própria cultura, em outras palavras, analisa de forma cuidadosa e hermética o brincar dos animais como gesto ritualístico a partir de limites e ações que diferenciam a violência do divertimento.

Convidam-se uns aos outros para brincar mediante certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento (HUIZINGA, 2004, p. 3).

Portanto, seu desenvolvimento teórico me leva a pensar que se mesmo os animais estabelecem este tipo de comportamento com sua própria espécie ou eventualmente com outras, é lógico acreditar que o ser humano como ser pensante e reflexivo consiga estabelecer certo nível de relações com características e práticas semelhantes.

Para Huizinga (2004, p. 33), o jogo é “uma atividade ou ocupação voluntária, exercida num certo nível de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas e absolutamente obrigatórias”, entretanto, a presença de um fim determinado no jogo faz com que o desenvolvimento da atividade em si se encontre inserido em um espaço emocional diferente das práticas normais da vida cotidiana.

Huizinga (2004) deixa claro que todo jogo funciona como uma representação cultural de elementos constituintes da vida em comunidade (preparação do jovem para a vida, autocontrole, desejos de dominar, alegria, divertimento etc.), que não necessariamente se

encontram ligados ao próprio jogo, mas que são determinados por significados partilhados pelo convívio entre os pares e delimitados pelo modo como cada sociedade está estruturada.

Para Huizinga (2004), todo jogo tem algo em jogo. Partindo desse princípio, é possível afirmar que existem no interior dessa prática diferentes polaridades de tensão, ordem, mudança e ritmo que cumprem funções específicas em prol de uma disputa individual ou coletiva. Tais mecanismos se encontram subordinados a acordos e regras livremente estabelecidos entre seus participantes em determinado contexto, razão pela qual o termo disputa deve ser tomado no seu sentido figurado.

Dessa forma, é possível realizar no momento próprio do jogo alterações de caráter substancial que permitam adotá-lo, melhorá-lo, finalizá-lo ou transformá-lo a partir da satisfação com o ato de jogar ou com a insatisfação com os acordos tácitos estabelecidos pelo grupo de jogadores.

O jogo inicia-se e, em determinado momento, "acaba". Joga-se até que se chegue a um certo fim. Enquanto está decorrendo tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação. E há, diretamente ligada à sua limitação no tempo, uma outra característica interessante do jogo, a de se fixar imediatamente como fenômeno cultural. Mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória (HUIZINGA, 2004, p. 11).

Representações de acontecimentos também fazem parte do mundo dos jogos. Em *Homo Ludens* (2004), Huizinga procurou desenvolver seus argumentos tomando o jogo como elemento construtivo da cultura, ressaltando as alterações que esta prática corporal sofreu desde as primeiras civilizações até o início do século 20. Nesse processo, ele destaca o componente sagrado no conjunto de códigos e significados produzido pelas civilizações primitivas em torno do jogo.

Se passarmos agora das brincadeiras infantis para as representações sagradas das civilizações primitivas, veremos que nestas se encontra "em jogo" um elemento espiritual diferente, que é muito difícil de definir. A representação sagrada é mais do que a simples realização de uma aparência, é até mais do que uma realização simbólica: é uma realização mística. Algo de invisível e inefável adquire nela uma forma bela, real e sagrada (HUIZINGA, 2004, p. 14).

Nessa passagem Huizinga destaca o elemento espiritual do jogo, a partir do qual se garante a prosperidade comunitária mediante a celebração de rituais, cultos e cerimônias desenvolvidas em espaços institucionalizados. Cabe esclarecer que os espaços institucionalizados ao qual me refiro, e que estão associados ao contexto social apresentado

por Huizinga, são aqueles decorrentes do longo processo de “subordinação” (ou “civilização”) da cultura corporal dos povos primitivos. Tal processo de subordinação/civilização se deu (e se perpetrou) por meio da introjeção de cânones religiosos da cultura ocidental nos povos conquistados mediante a guerra e a perseguição, razão pela qual se homogeneizaram comportamentos que influenciaram o desenvolvimento social dos sujeitos e a valorização de certas crenças e costumes e a demonização de outras.

Nesse aspecto, é importante esclarecer que o jogo sagrado, embora seja praticado por diferentes culturas (indígenas, afros, comunidades religiosas etc.), se encontra imerso em tensões ritualísticas que estabelecem o jogo como componente da festa, e não como rito em si. Desse modo, o jogo sagrado faz parte da dinâmica criativa cultural que ao longo do tempo, tal como considera Canclini (2008), “hibridiza⁸ seus sentidos e significados”, mudando sua essência original e adaptando-o a novos valores culturais. Existem, portanto, outros tipos de relação presentes no jogo além da sua função cultural de entretenimento. Estas se materializam como consequência da interação entre uma série de tensões tradicionais e as relações que manifestam os sujeitos de uma determinada comunidade.

No decurso de sua teoria, Huizinga (2004) aborda a temática da competição a partir da qual o jogador é parte ativa do jogo, que anseia manifestar sua superioridade em um ou vários campos de caráter simbólico, técnico ou material. De acordo com o autor, o jogador

ganha alguma coisa mais do que apenas o jogo enquanto tal. Ganha estima, conquista honrarias: e estas honrarias e estima imediatamente concorrem para o benefício do grupo ao qual o vencedor pertence. Chegamos aqui a outra característica muito importante do jogo: o êxito obtido passa prontamente do indivíduo para o grupo. Mas há outro aspecto ainda mais importante: o "instinto" de competição não é fundamentalmente um desejo de poder ou de dominação. O que é primordial é o desejo de ser melhor que os outros, de ser o primeiro e ser festejado por esse fato. Só secundariamente tem importância o fato de resultar da vitória um aumento do poder do indivíduo ou do grupo (HUIZINGA, 2004, p. 40).

Para explicar este tipo de fenômeno abordado por Huizinga (2004), Allen Guttman (2004) em texto intitulado “Visando a modernidade, arco e flecha e a modernização do Japão”, trata a competição a partir do rápido processo de difusão de práticas esportivas provenientes da Europa ou América do Norte nos séculos XIX e XX na sociedade japonesa; práticas modernas que, pelo seu caráter esportivo, possuíam atributos de racionalização, quantificação e recorde como elementos predominantes neste tipo de sociedade.

⁸ Entende-se por hibridação os “processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas discretas, que existiam de forma separada se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas” (CANCLINI, 2008, p. XIX).

Desde este ponto, o autor menciona que apesar de o arco e a flecha japoneses não terem sido práticas esportivas difundidas por aquela sociedade, eles já existiam neste meio e inclusive apresentavam, desde muito antes, algumas das características do esporte moderno, motivo pelo qual:

[...] a rápida aceitação dos esportes modernos pela sociedade japonesa pode ser melhor entendida quando verificamos que algumas das principais características deste esporte (a racionalização, a quantificação e a busca do recorde) já estavam presentes na sociedade japonesa, antes do período da reforma daquele país (GUTTMAN, 2004, p. 09).

Com base no exposto até aqui, é possível apontar entre três (3) categorias teóricas, que auxiliam na compreensão e na contextualização entre o jogo como um dos componentes da competição e o processo de ressignificação de algumas manifestações da cultura corporal indígena. Estas três categorias se encontram divididas da seguinte forma: uma primeira denominada Práticas Corporais Indígenas (PCI), uma segunda denominada Jogos Tradicionais Indígenas (JTI) e uma terceira categoria denominada Esportivização das Práticas Corporais Indígenas (EsPCI).

Para entender a categoria Práticas Corporais Indígenas (PCI), é necessário entender o conceito geral a partir do qual abordarei o termo Práticas Corporais (PC) e sua relação com a construção da linguagem corporal nas diversas sociedades indígenas. Entenderei o termo práticas corporais com base nas formulações de Silva e Damiani (2006), como produção de experiências de caráter individual ou coletiva que, mediante a vivência e o transcorrer do tempo, outorgam sentido e significado para os sujeitos que participam de um determinado entorno cultural.

Compreendemos, também, que as práticas corporais, como fruto do processo de diferentes construções coletivas e como potencialidade individual, devem permitir vivências e experiências mais densas e significativas possíveis. [...] É nessa condição que percebemos, também, que as práticas corporais são significativas, portadoras de um sentido para aqueles que delas participam, permitindo contrapor-se à perda do enraizamento cultural e das referências grupais que vem caracterizando as sociabilidades contemporâneas (SILVA; DAMIANI, 2006, p. 24).

Para entender um pouco mais as principais características das PCI como primeira categoria de contextualização e análise, é importante ressaltar, de maneira geral, o tipo de experiência que essas culturas desenvolveram durante o processo de difusão civilizatória.

Os indígenas colonizados queixam-se, não só das técnicas importadas, mas das humilhações pessoais que lhes foram infligidas por terem sido tratados como seres de categoria inferior. O que é designado por uns como “civilização”, para os outros, a encarnação da barbárie (TODOROV, 2010, p. 56).

A cultura corporal de movimento dos povos indígenas, na maior parte do território americano, encontrava-se imersa em práticas dirigidas ao sustento e às interações de caráter humano e extra-humano. Práticas diárias como a caça, a pesca, cultivo da terra, deslocamento em canoa, danças, dentre outras, ocupavam espaços de grande relevância para sua subsistência pessoal, familiar e coletiva. Além disso, outros tipos de prática de caráter cultural, mitológico e cosmológico faziam uso do corpo para estabelecer uma comunicação de bem-estar e interação entre seu mundo horizontal, vivenciado no dia-dia, e o mundo vertical dominado por ciclos, espíritos e energias flutuantes. As danças, os ritos, os jogos, as pinturas corporais, os artefatos e os corpos eram formas lúdicas de transmitir sua interpretação do mundo, fundamentada em sentidos e significados como instrumentos de educação para a formação de identidade (VILAÇA, 2005, GRUNEWALD, 2011, LADEIRA, 2007).

Com a abertura da expansão econômica europeia a partir do final do século XVII, o homem branco, proveniente das expedições de países como Espanha ou Portugal, inicia sua incursão na floresta amazônica com o fim de garantir a exploração de terras junto ao mercado extrativista tanto da força braçal quanto dos recursos naturais.

A exploração dos seringais não deixaria lugar, porém para estilos tribais de vida. Em pouco tempo aquelas populações foram compulsoriamente aliciadas para a produção de borracha e para os trabalhos ligados a navegação fluvial. Foram o índio-remo, o índio-piloto, o índio-bússola que descobriram os seringais e os vincularam aos portos através do emaranhado de canais e rios que constituem a Amazônia (RIBEIRO, 1979 p. 24).

Segundo Elizabeth Riaño Umbarila (2003), a necessidade de extração de tais produtos de forma eficiente e rápida obrigou a implementar a racionalização nos tempos de coleta junto ao aumento na produção, não só do trabalho escravo, mas também da capacidade de sustento da mão-de-obra devido aos contínuos deslocamentos colonialistas nos territórios mais afastados da região. O eurocentrismo (junto à igreja católica) com suas chamadas missões jesuíticas, também teve uma grande relevância na modificação daquelas PCI, por meio da implantação de crenças e da institucionalização de saberes com características notadamente coloniais. É por isso que o processo de aglutinamento realizado com diversos povos indígenas

modificou (em alguns casos) de forma direta as práticas autóctones entre as que se encontram os jogos, os rituais, as crenças, a língua e a tradição oral.

O jogo começa a ser usado com características meramente educativas em prol da aquisição de hábitos de obediência (jogo como ferramenta disciplinadora), frente a rituais católicos que profetizavam questões de caráter messiânico e salvacionista. Mesmo assim, “sociedades tribais desapareceram rapidamente, sendo sua população absorvida pelos centros coloniais” (GALVÃO, 1955, p. 9).

Seguindo o delineamento da presente análise, para delimitar a segunda categoria contextual denominada Jogos Tradicionais Indígenas (JTI), procurei estabelecer uma relação entre jogo como capacidade criadora de cultura (HUIZINGA, 2004), a competição como característica do esporte nas sociedades modernas (Guttman, 2004) e a institucionalização das práticas corporais indígenas como parte do processo homogeneizador ao qual foram expostas.

Nesse aspecto, com base nos processos de extinção, adaptação, ressignificação e modernização aos quais as PCI foram submetidas ao longo do tempo, institucionalizaram-se os jogos tradicionais indígenas como elemento adicional às tradições já estabelecidas pela igreja católica. Tais tradições compreendem festividades comemorativas religiosas em prol da formação de sujeitos crentes subordinados à obediência de “organismos simbólicos para o controle do comportamento” (MEDEIROS, 2011, p. 23).

Tendo em vista desses fatores, é possível compreender os Jogos Tradicionais Indígenas a partir de dois pontos de referência: o primeiro como construção cultural, tal como o define Medeiros:

Os jogos das sociedades tradicionais são práticas corporais que colaboram para que valores, costumes, normas sociais, e comportamentos desejados sejam assimilados por meio dos corpos dos indivíduos, tendo como base suas tradições (p. 37). [...] Nas sociedades Indígenas, as práticas corporais - os jogos e brincadeiras tradicionais - estão relacionadas à cosmologia que orientam seus *modus vivendi* e sua visão do mundo (MEDEIROS, 2011, p. 73).

E o segundo, sobre o qual trato mais diretamente nesta seção, como aquelas celebrações comemorativas nas quais, por meio de um processo de esportivização, são inseridas algumas das práticas corporais indígenas (corridas de toras, tiro com arco, zarabatana, nado em rios, deslocamento em canoa etc.), que passaram por um processo de racionalização esportiva que tratou de quantificar os tempos e as distâncias necessárias para comparar resultados e atingir recordes (Guttman, 2004). Todavia, esse processo de

esportivização não se dá apenas em relação aos jogos e às brincadeiras, e sim sobre aquelas práticas corporais indígenas passíveis de codificação esportiva, que dessa forma sofreram substanciais modificações em seus sentidos e significados culturais.

Esse processo de racionalização das práticas corporais indígenas pode ser visualizado, por exemplo, no tiro com arco, muito comum em alguns dos povos indígenas habitantes da região amazônica colombiana e brasileira. É bem sabido que nestas sociedades, a fabricação de tal ferramenta possui variações significativas com relação ao tamanho, forma, modelo, material e, da mesma forma, varia de acordo com o modo como determinada pessoa executa o gesto. Mesmo assim, a técnica, seu uso, e a forma de manipular esta ferramenta dependem exclusivamente de fatores como a experiência e a transmissão cultural herdada durante seu crescimento.

levando-se em conta que nem todos os povos indígenas em seus repertórios históricos de práticas corporais fazem uso do arco e flecha, é muito interessante observar como na XII edição dos Jogos dos Povos Indígenas⁹ (2013) cada uma das etnias partícipes eram obrigadas a competir em tal modalidade. Embora participassem povos que não fazem uso desta ferramenta, foram organizados obedecendo a padronizações relacionadas a medidas, quantidade de lançamentos e pontuações para cada um dos acertos. “A padronização iguala a competição. [...] se trata de um equipamento padronizado que não dá essa vantagem a nenhum dos competidores” (GUTTMAN, 2004, p. 10).

Como segunda característica do esporte moderno, o autor menciona a quantificação como um meio para justificar as conquistas por meio de uma escala numérica. Assim, tanto a racionalização quanto a quantificação estabelecem uma simbiose interna que se retroalimentam simultaneamente a partir da interação com tempos, distâncias e diferenças. Neste caso, poderíamos analisar outro exemplo relacionado com a prática corporal do deslocamento em canoa da população anteriormente mencionada. No que se refere à racionalização, esta prática corporal (no evento) se encontra sujeita a uma padronização geral (o percurso percorrido, tipo de canoa, remos etc.) usadas no desenvolvimento das atividades competitivas. É o que ocorre também na quantificação, já que se encontra sujeita ao tempo percorrido que determinará a marca individual frente aos outros participantes, gerando assim um resultado final que pode ser comparado.

⁹ Edição realizada na cidade de Cuiabá no estado Mato Grosso entre o 8 e 16 de novembro de 2013. Maior informação disponível em: <<http://www.brasil.gov.br/esporte/2013/10/cuiaba-recebe-os-jogos-dos-povos-indigenas-2013>> Acesso em: 8 Out. 2014.

Os minutos, segundos e centésimos de segundo, assim como os metros, centímetros milímetros são os pontos de referência para diferenciar o primeiro do segundo lugar. “A quantificação da performance fornece a base para o recorde esportivo quantificado, um conceito desconhecido antes do surgimento do esporte moderno no fim do século XVII” (GUTTMAN, 2004, p. 11).

Por isso, acredito que na atualidade alguns jogos indígenas acabaram se convertendo em esporte, outros continuaram sendo jogos a partir do não compartilhamento de certas características únicas do esporte e outros simplesmente ressignificaram seus sentidos. Convém acrescentar que os jogos, como parte das práticas corporais da humanidade, agregaram, no decorrer do tempo, características de natureza moderna/civilizatória a partir das interações com outros tipos de crença e saberes culturais. Logicamente, algumas dessas práticas foram esportivizadas; outras entraram em desuso e outras se hibridizaram pela prática de esportes que finalmente foram institucionalizados pela religião, a escola ou a nação a qual pertencem.

Como consequência da institucionalização das Práticas Corporais Indígenas (PCI), os Jogos Tradicionais Indígenas (JTI) passaram a ser desenvolvidos dentro de uma dinâmica racionalizada com fins predominantemente competitivos. É assim que se estabelece um reconhecimento de caráter material (alimentos, comida, benefícios, troféus entre outros) ao vencedor, entrando na lógica global da ideia do ganho, a partir da confrontação de um oponente com experiências e habilidades semelhantes.

Retomando o conceito de jogo exposto por Huizinga, “atividade ou ocupação voluntária, exercida num certo nível de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas e absolutamente obrigatórias” (HUIZINGA, 2004, p. 33), passei a levantar alguns questionamentos mais gerais acerca desta prática corporal que me permitiram confrontar estes achados referentes à institucionalização do Jogos Tradicionais Indígenas (JTI) visando analisá-los dentro da perspectiva teórica adotada na investigação empreendida junto à comunidade de San Juan de Atacuari.

Em primeiro lugar, se o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida sem controle de tempo e sem um espaço definido a priori, por que passa a ser importante celebrar os JTI em datas religiosas ou festividades comemorativas? Ou ainda, se o jogo está determinado por regras livremente consentidas e absolutamente obrigatórias entre os participantes, por que as regras de participação dos jogos tradicionais indígenas celebrados em diversos lugares do país (Brasil – Colômbia) se encontram subordinadas a normativas

nacionais de rendimento? É possível supor que tal fenômeno ganha força porque, basicamente, o nível de quantificação das diversas manifestações da cultura corporal de movimento se encontra imerso nas diferentes lógicas do mercado global, precisando de uma padronização mínima para controlar a eficiência das técnicas frente à comparação de resultados e recordes esportivos.

Agora, para entender o processo de análise entre a segunda categoria contextual, relacionada aos Jogos Tradicionais Indígenas (JTI), e a terceira, correspondente à Esportivização das Práticas Corporais Indígenas (EsPCI), cabe mencionar o conceito de tradição do sociólogo Georges Balandier (1997), que a concebe como uma dinâmica formadora de identidades, a partir da imposição de códigos e sentidos resultantes da relação entre o passado e a modernidade. Em outras palavras, a tradição é uma herança que define e mantém uma ordem, mas também desordena quando é necessário (BALANDIER 1997). As mudanças que interferem nessa ordem são denominadas como desordem, já que apresentam perturbações negativas que desestabiliza aquilo que se supunha ordenado.

No senso comum, tradição é associada à imobilidade e passividade, enquanto a modernidade é entendida como um produto de evoluções socioculturais que tornaram a sociedade cada vez mais civilizada. O modelo de civilização parte de parâmetros de organização institucional e comportamental que vigoram na sociedade ocidental e capitalista. Nesse sentido, as demais experiências históricas são rotuladas como arcaicas, ultrapassadas e condenadas à adaptação (SANETO, 2012, p. 60).

Com a incursão das tecnologias de informação e a comercialização de bens de caráter material e imaterial, as sociedades minoritárias começam a apresentar uma interação (nem sempre recíproca) sobre os valores modernos e complexos produzidos pelas sociedades globais. É aqui que se cria um espaço de descoberta com relação a outros tipos de práticas, que ao ser alheias a sua herança cultural, geram uma atmosfera de incorporação e vivência ressignificando finalmente as práticas culturais tradicionais.

Se, por um lado, os jogos e as brincadeiras tradicionais ficaram marginalizados no contexto do desenvolvimento da sociedade nacional, excluídos da cultura corporal da maior parte da população, por outro, o esporte rapidamente se difundiu entre as diferentes etnias indígenas no território brasileiro. Cada uma dessas comunidades experimentou o primeiro contato com o esporte de modo específico, seja por meio de ações missionárias, seja por meio da proximidade com o meio urbano no entorno das aldeias, seja ainda em intervenções e professores em escolas indígenas. (MEDEIROS, 2011, p. 74-75).

Neste caso, a inserção do esporte nas práticas corporais das sociedades indígenas, junto a tudo o que ele carrega (mídia, competição, rendimento, patrocínios, treinos, torneios, espectadores etc.), propicia a ressignificação dos sentidos a partir dos desusos de ritos, jogos e festividades culturais.

Percebe-se que a entrada dos esportes no cotidiano das comunidades, reproduzindo as estruturas dominantes da sociedade capitalista, influencia a inserção de valores modernos em práticas tradicionais que passam a ser realizadas com outros sentidos e com outras finalidades. Sob o enfoque cultural, as práticas corporais tradicionais passam assumir a forma de uma “modalidade” esportiva (MEDEIROS, 2011, p. 81).

De antemão, cabe ressaltar que a cultura dos grandes eventos como essa rede de significados construídos através de pautas e saberes com sentidos específicos, também são um produto de caráter comercial que visa a seu consumo através da mídia, mediante a espetacularização, exotização e difusão de algumas práticas culturais de movimento dos povos indígenas como os jogos, as danças, os ritos, as vestimentas, as pinturas e a própria tradição.

2.2.2 Manifestação cultural e função socioeducativa do jogo

Enquanto Huizinga considera o jogo como atividade voluntária, de caráter livre e que se manifesta desde muito antes da cultura, o sociólogo Roger Caillois, no seu livro “Os jogos e os Homens” (CAILLOIS, 1990), entende o jogo como produto da manifestação e criação da cultura humana, através de certos princípios elementares inerentes ao sujeito em qualquer contexto, seja este material, social, temporal ou lúdico. Para a efetivação deste conceito, o primeiro elemento reconhecido pelo autor foi a existência de uma grande variedade de jogos que interatuam no acervo cultural de nossa sociedade.

De um modo geral, categoriza o jogo como uma oposição direta ao caráter sério do trabalho humano, já que para ele não existem consequências reais que afetem o normal

desenvolvimento do sujeito em sua vida cotidiana. O jogo “opõe-se ao trabalho, tal como o tempo perdido se opõe ao tempo bem entregue” (CAILLOIS, 1990, p. 9). Em seu desenvolvimento teórico, Caillois (1990) estabelece seis características diferentes, a partir das quais fundamenta seu conceito de jogo, entendendo-o como atividade livre, delimitada, incerta, improdutiva, regulamentada e fictícia.

“Todo jogo é um sistema de regras que definem o que é e o que não é do jogo, ou seja, o permitido e o proibido” (CAILLOIS, 1990, p. 11). É por essa razão que o autor destaca a constante existência de limites e liberdades no desenvolvimento contínuo do jogo humano, pois, além do fato de que as regras são prévia e livremente negociadas entre os participantes, estas podem terminar sendo fragmentadas, permitindo o fracionamento de qualquer tipo de atividade e interrompendo o fluxo contínuo da mecânica desenvolvida.

Caillois (1990) propõe quatro categorias de classificação fundamentais, analisadas a partir da natureza social do jogo em sua relação com o *agôn*, a *alea*, a *mimicry* e o *ilinx*, em outras palavras, “o papel da competição, da sorte, do simulacro ou da vertigem, respectivamente” (CAILLOIS, 1990, p. 32). De certa forma, este tipo de classificação, proposta em sua obra para o desenvolvimento de qualquer jogo visa inevitavelmente à presença de pelo menos um dos quatro elementos descritos anteriormente, a partir das quais procura encaixar determinadas manifestações dentro de características previamente traçadas.

As categorias que o autor apresenta são as seguintes:

Agôn: São os jogos influenciados basicamente por atividades de ordem competitiva, por meio das quais se criam condições de igualdade entre os participantes com o fim de demonstrar a superioridade entre os sujeitos vencedores e os vencidos. (*Exemplo: Futebol, golfe, atletismo, polo, combate, bilhar etc.*);

Alea: Caracterizada principalmente por aqueles jogos opostos ao *agôn*, onde, a partir de qualquer tipo de habilidade individual ou coletiva, busca-se vencer o destino por meio da sorte e não a superação direta de um adversário. (*Exemplo: Jogo de dados, roleta, bingo, lotaria etc.*);

Mimicry: Direcionada aos jogos fictícios, nos quais os participantes adotam uma ou mais características físicas e psicológicas diferentes das suas com a finalidade de, por meio de personagens, representar de forma genérica elementos ou situações cotidianas. (*Exemplo: Cinema, teatro, carnaval, jogos protagonizados etc.*);

Ilinx: Jogos que se caracterizam pela busca de vertigem, com a finalidade de suprimir, por um instante, a estabilidade da percepção do corpo humano frente a sua

realidade. Essa sensação de instabilidade pode ser provocada por giros, troca de direção, velocidade etc. (*Exemplo: Body-Jump, Slack-Line, e demais práticas radicais etc.*).

Partindo destes quatro pilares que sustentam a teoria de Caillois (1990), podemos concluir que ao longo das inúmeras manifestações da cultura corporal de movimento, presentes na sociedade moderna, é possível encontrar combinações entre o *agôn*, a *alea*, a *mimicry* e o *ilinx*, que regulamentam o sentido e a prática dos mesmos. Não obstante, nas sociedades indígenas, os elementos marcantes nas práticas corporais poderiam ser pensados a partir da categoria *Mimicry*, devido a sua relação com elementos de caráter fictício. Cabe destacar que a simples aplicação do categoria *Mimicry* produzida por Caillois não ajuda a compreender o processo de constituição dos jogos autóctones proposto neste dissertação, pois como se pode ver mais adiante no texto, os jogos autóctones não se resumem a imitação de características físicas ou psicológicas de determinadas pessoas (ou até mesmo animais) visando a representação de situações cotidianas. No contexto cultural indígena as representações transcendem a simples ficção, ou ainda, não cabem dentro do conceito de ficção estabelecido pelos cânones racionais, pois para os povos indígenas esta noção de ficção é parte indissociável da realidade ameríndia.

Para Araújo (2004), “as danças, os jogos, as brincadeiras, os ritos, a pesca, a substancialidade, a concepção, a arte e a festa de passagem”¹⁰, entre outros, são instrumentos de construção cultural que não se encontram inseridos em nenhuma das categorias ressaltadas na teoria de Caillois (1990), mas que, no seu conjunto, formam um ambiente de interação entre elementos específicos cosmológicos próprios da cultura indígena¹¹.

Por outro lado, com a inserção do esporte nas sociedades minoritárias, a integração da indústria cultural e o esporte de rendimento “como elemento de construção cultural de sociedades modernas” (MEDEIROS, 2011, p. 22.), deu-se um grande passo rumo à espetacularização das práticas corporais durante as últimas décadas do século XX, a partir da qual as categorias como o *Agôn* (competição), a *Alea* (sorte) e a *Mimicry* (jogos de imitação) estão subordinadas à lógica espetacular sobre o exótico. Por exemplo, na XII edição dos jogos dos povos indígenas, realizou uma série de encontros competitivos a partir de práticas corporais tradicionais (natação, corridas de tora, tiro com arco, torneio de futebol, etc.), onde

¹⁰ As festas de passagem são celebrações ritualizadas que comemoram a passagem de uma pessoa da condição de adolescente para a adultez. É desta forma que a pessoa se considera pronta para desempenhar, assumir e receber saberes e responsabilidades de várias ordens para continuar seu processo de formação e aprendizagem cultural.

¹¹ Essa discussão sobre os elementos cosmológicos será apresentada na sessão 2.3 denominada o Autóctone acepções básicas e construção conceitual.

a objetivo principal era vencer o oponente obedecendo a técnicas e marcas, tanto individuais como coletivas, estabelecidas como parâmetro de disputa.

[...] no cenário dos Jogos, constitui-se como um espetáculo exótico e atraente que, no entanto, pode nos sugerir um esvaziamento dos conteúdos simbólicos comungados no contexto das aldeias indígenas, principalmente se pensarmos na categoria espetáculo como uma representação cênica (SANETO, 2012, p. 133).

Muitas correntes de pensamento, ao tentarem elaborar alguma reflexão teórica em relação ao jogo, fazem uso de filiações científicas ou disciplinares (Antropologia, Sociologia, Educação Física, Educação, Esporte, Lazer) que permitem uma análise complexa sobre a relação material ou imaginária do jogo frente à realidade na qual o sujeito se encontra imerso.

É por isso que o filósofo francês Gilles Brougère, em seu texto “Jogo e Educação” (1998), tenta entender o jogo em seu próprio funcionamento para refletir a relação que ele apresenta no campo educativo. Sua contribuição a partir da filosofia permite perceber a notável importância do jogo para o desenvolvimento da criança, já que desde essa fase da vida é possível instaurar um processo preparativo para funções sociais que serão desempenhadas durante sua vida adulta.

O jogo, segundo se evidencia na perspectiva de Brougère, é entendido como aquele processo de configuração que prepara a criança para assumir uma função social no seu grande meio cultural. Do mesmo modo, a escola como instituição civilizadora (modernizadora) gera estratégias compensadoras através de comportamentos ligados à linguagem social, cultural e moderna, carregados de simbolismo e significados muitas vezes não percebidos pelos próprios sujeitos na escola.

Em vista desses aspectos, percebe-se que, de forma geral, “o jogo é analisado pelo que ele gera e não pelo que ele é” (BROUGÈRE, 1998), portanto, é considerado elemento oposto à seriedade, já que não se ajusta ao desenvolvimento produtivo da sociedade, mas que, por si só, gera um conjunto de linguagens que relacionam o sujeito com o mundo exterior e suas diferentes realidades.

Nessa linha, Brougère (1998) realiza uma apreciação do sentido do jogo frente a algumas das culturas mais representativas da humanidade, ressaltando o lúdico, o simbólico, o mítico, o religioso e o competitivo, que no transcorrer do tempo têm sido evidenciado a partir da institucionalização dos saberes e as concepções próprias de corpo e de sociedade.

Uma primeira analogia é realizada a partir das atividades praticadas pela civilização romana, onde o jogo era desempenhado por meio do divertimento lúdico, razão pela qual o

mundo imaginário, o teatro, os combates e os jogos circenses se inseriam nas festas religiosas celebradas anualmente como tributo às grandes batalhas e suas divindades protetoras. Em seguida, o autor destaca uma segunda analogia na qual apresenta o jogo grego como componente principal das celebrações, concursos e competições relacionadas à comemoração do aniversário de morte dos heróis e cerimônias de caráter religioso, político e corporal.

Em uma terceira parte, Brougère (1998) descreve a importância que os jogos apresentavam na cultura Asteca, a partir da qual as artes e a guerra eram entendidas como parte de rituais religiosos, como renovação cíclica das temporalidades cosmológicas entre a natureza, os animais e os deuses. É por isso que o jogo, as danças, as músicas e as mímicas estabelecem um espaço de concentração e liberação de energia em prol do bem-estar coletivo como parte principal do ritual.

Finalmente, o jogo para Brougère (1998) é um elemento de ligação entre a experiência social, a linguagem e a escola, pois cria situações imaginárias que levam, dependendo da história, a inovar, a recriar, a transformar e a formar sujeitos para desempenhar funções sociais específicas.

Isto me leva ao último ponto desta apresentação: após uma breve revisão das formulações dos três mais destacados autores que procuraram teorizar sobre jogos, podemos, em síntese, dizer que enquanto Huizinga analisa o jogo como elemento mais primitivo (GUERRA, 2009 p. 85) do que a cultura, Caillois o faz como produto da manifestação e criação da cultura humana; já Brougère o analisa pelo ponto de vista socioeducativo.

Embora as obras sejam de épocas diferentes, e os autores tenham perspectivas teóricas distintas, é possível reconhecer elementos comuns que fazem com que algumas características do jogo possam ser vistas como invariáveis através dos tempos, entre as quais se destacam a incerteza, a ludicidade e a regulação consentida entre pares. Finalmente, o jogo não depende de um comportamento particular, mas esse comportamento adquire um sentido e significado específico de acordo com as tradições, culturas e práticas de determinada sociedade.

2.2.3 O tradicional, o popular, o autóctone

Grande parte das contribuições acadêmicas na área da educação física que tratam de esboçar uma teorização sobre jogo se valem das ciências humanas e sociais, mais especificamente da matriz teórica oriunda do campo da educação. Lavega Burgués, em seu livro *Juegos y deportes populares tradicionales* (LAVEGA, 2000) segue outra trilha,

apresenta as principais características motoras dos jogos populares e tradicionais com o objetivo de compreender suas diferentes funções tanto no esporte como na educação física.

Para Lavega (2000), a presença de certo número de características (voluntariedade, liberdade, divertimento, espontaneidade, incerteza, ambivalência, intencionalidade, estética, fantasia, seriedade e normalização) torna mais complexa a definição do conceito de jogo. Além disso, esse autor estabelece uma classificação diferenciadora do jogo a partir do tipo de demandas motoras frente a diversas ações motrizes geradas durante a interação com os outros e com o meio no qual o jogo se desenvolve. Como primeira classificação, encontram-se os Jogos Motores, onde as diferentes respostas dependem do resultado de variações corporais e motoras aos estímulos desenvolvidos durante o jogo, nas quais é possível o próprio jogador autorregular seus movimentos, espaços e tempos de interação corporal com tarefas e fins previamente determinados.

Cabe deixar claro que Lavega se apoia significativamente na teoria da ação motriz, ou praxiologia, de Pierre Parlebas (2001) para desenvolver sua abordagem referente ao jogo. Para entender um pouco melhor o contexto no qual o autor sustenta seu estudo, é preciso esclarecer de que modo ele aborda a noção de sociedade.

Para Lavega (2000), a sociedade é o conjunto de relações regulares que se estabelecem entre as pessoas que nela integram. Essas relações podem se tornar instáveis quando são adicionados fatores como o tempo, a tradição e a interculturalidade, gerando novo capital simbólico, social e cultural que pode estar, ou não, ligado ao desenvolvimento geracional de um determinado grupo populacional. No seu livro, o autor menciona o Jogo Autóctone de forma vaga e breve, ratificando a impossibilidade de estabelecer-se alguma relação entre os termos jogo e autóctone devido à incerteza do lugar e da época em que foram originadas aquelas práticas.

No entanto, considera que existe a possibilidade de que tais práticas tenham seu início em épocas ancestrais, ou em países e regiões muito afastadas, resultado das constantes interações culturais as quais foram submetidos aqueles povos ao longo do seu desenvolvimento social.

Parece lógico afirmar que ao não conhecer qual é a origem destes jogos, não é possível utilizar com rigor o termo autóctone, nativo, proveniente ou vernáculo, que sendo sinônimos significam atribuir a uma zona ou cultura a origem de um determinado jogo. Poder-se-ia afirmar que algumas das suas considerações como as regras, as expressões que usam para outorgar nome a um jogo (balón-prisionero, cementerio, jugar a matar, brile, balón-tiro...) são familiares de um local ao outro. Além disso, temos que considerar que ao longo da história, nossos povos têm estado em continuo contato com outras culturas a partir da qual é possível que um jogo na atualidade possua sua origem em épocas ancestrais e em países e regiões muito afastadas da nossa geografia (LAVEGA, 2000, p. 30-31, tradução própria)¹².

Obviamente, concordo com o autor ao pensar que o jogo tem sua existência em espaços e tempos muito remotos; da mesma forma, penso que aquelas práticas sofreram muitas mudanças no decorrer do tempo, especialmente no momento das interações sociais e culturais com outros tipos de sociedades. Porém, em contraposição à consideração do autor, acredito que é possível fazer uma relação direta entre o jogo e o termo autóctone, mas não a partir da noção de autóctone como algo puro, incontaminado, e sim entendendo-o como um elemento de conexão cosmológica, da qual tratarei mais adiante no texto.

Assim como em todo tipo de sociedade (clássica, moderna, contemporânea), existiram os jogos como parte de uma construção temporal, cultural e indenitária representativa de certos povos, também é lógico pensar que a existência deste tipo de prática (possivelmente com outro nome para essas culturas) se deu nas primeiras comunidades e em especial nos diversos povos indígenas. A abordagem estabelecida por Lavega para sua construção teórica, no livro *Juegos y deportes populares tradicionales* (LAVEGA, 2000), parte de dois elementos representativos que constroem a base substancial para a compreensão dos jogos: a primeira, sua apreciação do jogo a partir de uma concepção global-moderna, procurando encaixá-lo em classificações já estabelecidas, outorgando sentido dinâmico ao pensamento individualista e competitivo no qual nossa sociedade se encontra imersa. A segunda, a praxiologia motriz como teoria de ensino dos jogos e dos esportes, com a qual procura compreender suas lógicas internas e sua relação com condutas motrizes como elemento de organização dos comportamentos motores.

¹² Parece lógico afirmar que al no saber cuál es el origen de estos juegos, no podemos utilizar con rigor los términos autóctono, nativo, oriundo o vernáculo, que siendo sinónimos significan atribuir a una zona o cultura del origen de un determinado juego. Como mucho se puede afirmar que algunas de sus consideraciones reglamentarias, las expresiones que se utilizan para dar nombre a un juego (balón-prisionero, cementerio, jugar a matar, brile, balón-tiro...) son familiares de una localidad a otra. Además debemos considerar que a lo largo de la historia nuestros pueblos han estado continuamente en contacto con otras culturas con lo cual es posible que un juego actual tenga su origen en épocas ancestrales y en un país o región muy lejana a nuestra geografía (LAVEGA, 2000, p. 30-31).

Como condição oposta ao jogo autóctone, Lavega (2000) realiza uma análise circunstancial e exemplificada dos jogos populares entendendo estes como aqueles praticados pelos habitantes de uma determinada região ou por um setor específico da mesma população (jovens, velhos, estudantes, mulheres e homens). Nesse caso, “popular” se refere às manifestações corporais compartilhadas por diversas pessoas que habitam um lugar determinado, que possuem características regionais, crenças e estilos de vida próprios incorporados por uma dada comunidade em seu cotidiano.

Quando localizamos um jogo que se encontra muito arraigado a uma determinada zona e a população do lugar pratica-o habitualmente, seja em forma geral, (diversas idades e gêneros) ou em um setor específico da população (por exemplo, pessoas anciãs, população escolar...), esse jogo pode se denominar de popular (LAVEGA, 2000, p 31, tradução própria)¹³.

Da mesma forma, o autor pensa os jogos tradicionais como aqueles que têm sido praticados desde sempre e, portanto, transmitidos de pais para filhos em diferentes gerações, apresentando em si uma continuidade lógica no transcorrer do tempo. É por isso que esse tipo de jogo, com o tempo, passa a ser um elemento com características institucionalizadas, gerando assim formas de comportamentos fixos codificados por uma regra geral que pautam a interação dentro da própria prática. Como resultado das interações de caráter temporal, espacial e regional, entre o jogo popular e o jogo tradicional, respectivamente, se constitui uma configuração mútua denominada pelo autor de *conversão recíproca*¹⁴.

Considero importante destacar que apesar de existir grande variedade de povos e culturas minoritárias que ainda mantêm vivo o processo de transmissão geracional de sua língua, rituais e crenças, é possível perceber que este importante processo tem se ressignificado notavelmente pelo avanço da informação na “aldeia global”, muito em função dos parâmetros estabelecidos para a educação e pela necessidade de encaixar toda cultura humana nos diferentes meios de produção pelos quais somos governados.

¹³ Cuando localizamos un juego que está muy arraigado a una determinada zona y los habitantes del lugar lo practican habitualmente, ya sea en general (diversas edades y géneros) o en un sector de población concreto (por ejemplo personas ancianas, población escolar...), ese juego lo podemos denominar popular (LAVEGA, 2000, p 31).

¹⁴ *Conversão* que, mesmo que ambos se encontrem numa determinada classificação, seja esta tradicional ou popular, isto não impede que flua a partir de sua prática de um sentido ao outro. Não obstante, é recíproca neste caso, pois tanto uma como outra respondem significativamente a características de dependência internas (prática) e externas (representatividade) da categoria oposta. Em outras palavras, para que o jogo tradicional consiga se transformar em popular, precisaria ser praticado tanto em uma maior proporção como também de forma ainda mais habitual pelos habitantes de uma zona geográfica específica. Mesmo assim, para que o jogo popular consiga se transformar em um jogo tradicional, precisaria da sua institucionalização com o fim de assumir um reconhecimento maior que aquele outorgado ao nível local.

2.3 Autóctone: acepções básicas e construção conceitual

Após ter analisado as teorias dos autores proeminentes (tanto os clássicos quanto os contemporâneos que circulam no campo da educação física) e de ter estabelecido um diálogo entre a construção teórica e a produção acadêmica sobre o jogo, passa a ser importante apresentar algumas palavras sinônimas que tradicionalmente são usadas para referenciar os primeiros povoadores e habitantes dos diversos territórios mundiais. Partindo dessa premissa, é possível localizar quatro expressões que corriqueiramente são usadas tanto no contexto acadêmico como no senso comum: indígena, primitivo, aborígene e, finalmente, autóctone.

Visando uma primeira aproximação, julgo importante apresentar as principais acepções atribuídas a cada uma dessas palavras no Dicionário Houaiss de Língua Portuguesa, nele o termo indígena está definido como:

Indígena: adj. 2g.s (1552). **1** relativo a ou população autóctone de um país ou que neste se estabeleceu anteriormente um processo colonizador (*arte, costumes.*) (*os i. africanos*) **1.1** relativo a ou indivíduo que habita as américas em período anterior à sua colonização por europeus. [...] **2p.ext.infrm.** que ou o que é originário do país, região ou localidade em que se encontra; nativo (*animais i.*) (*fauna i.*) [...] ETIM lat. *Indigēna*, *ae'* natural do lugar em que vive, gerado dentro da terra que lhe é própria (HOUAISS, 2009, p. 1073).

No dicionário Novo Aurélio Século XXI, outro dicionário da Língua Portuguesa, a palavra primitivo está definida da seguinte forma:

Primitivo: [Do lat. *primitivu*] **Adj.** **1.** De primeira origem; Original, inicial, inaugural: *os tempos primitivos*. **2.** Dos primeiros tempos; primordial, primeiro: *os povos primitivos*. **3.** Que não é derivado; básico, primário. [...] **7. Antrop. Obsol.** Relativo aos povos não letrados que vivem em sociedades ger. caracterizadas como de escala menor, organização social menos complexa e nível tecnológico menos desenvolvido do que as sociedades ditas civilizadas, é visto pelo evolucionismo social (q.v.) como representantes de um estado social e mental supostamente mais próximo da condição original, natural da humanidade ou dela sobreviventes [...] **14. Antrop. Obsl.** Indivíduo de povo considerado primitivo, em particular daquele considerado portador de características (mentais, psicológicas, intelectuais, afetivas, etc.) de estágios menos desenvolvidos da humanidade. [Atualmente, o emprego do termo nas acepç. **7** e **14** é ger. evitado pelos antropólogos por ser considerado cientificamente errôneo e decorrente de pressupostos ocidentais etnocêntricos.] (AURÉLIO, 1999, p. 1638).

Do mesmo modo, a palavra aborígene no Houaiss (2009, p. 13) é referenciada como:

Aborígine: adj. 2g.s. **1** que ou aquele habitante autóctone de um país; nativo, indígena. *2arql. vb.* Diz-se de ou individuo de um antigo povo da Itália central considerado autóctone pelos romanos. **3** diz-se de ou cada um dos autóctones que ocupavam regiões mais tarde dominadas por europeus. ETIM do lat. *Aborígines*, um dos autóctones ou primeiros habitantes do Lácio da Itália, cujos reis lendários são Latino, Saturno e Fauno.

Já a palavra autóctone aparece no Dicionário Houaiss definida como segue:

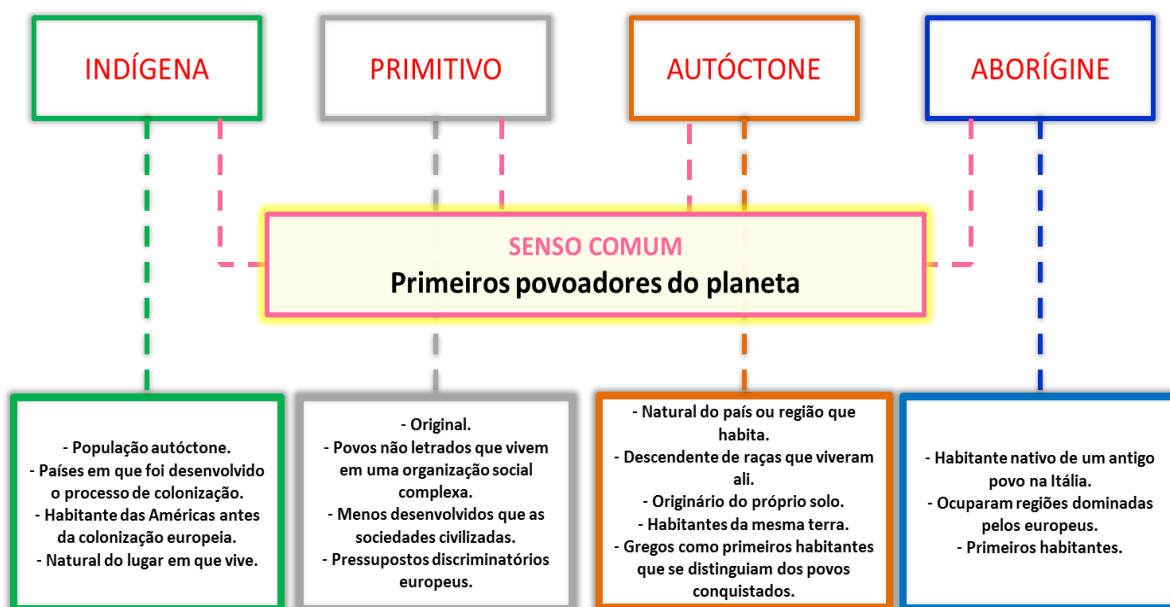
Autóctone: adj. 2g. (1836). **1.** que ou quem é natural do país ou da região em que habita e descende das raças que ali sempre viveram; aborígine, Indígena, <População a.> adj.2g. **2.** que se origina da região onde é encontrado, onde se manifesta <Estudiosos portugueses consideraram as cantigas de amigo a>. <Vegetal a> **2.1** GEOL. diz-se de rocha cujos constituintes se formaram no local. **2.2** MED. formado ou originado no local onde é encontrado. <coagulo a.>]. **3.** LING. diz-se da primeira língua que se falou em um país, ou de quaisquer de suas características. <Idioma a> ETIM gr. *autókhthon*, originário do próprio solo, (plantas). pelo lat. *autochtthon*, onis. Nascido do país que habita, indígena (HOUAISS, 2009, p. 224 - 225)

Por sua vez, o dicionário etimológico *Nueva frontera de la lengua Castellana*, em sua primeira edição, define o termo da seguinte forma:

AUTÓCTONO. Del g. *autos*, Sí mismo, y *chthôn*, tierra, país: esto es, de la misma tierra. del mismo país indígena. -*Autóctonos* llamaban los griegos a los primeros habitantes de un país. Para distinguirlos de los pueblos que habían ido de otra parte a establecerse en él, ya por tolerancia, ya de resultas de la conquista. Los pueblos antiguos, y sobre todo los *atenienses*, tenían a mucha gala el pasar por autóctonos. - V. ABORIGEN e IN-DIGENA. Llamase lengua autóctona de un país la primitiva del mismo. O la que hablaban o hablan sus habitantes autóctonos o primitivos (PASCOAL, 1991, p. 208).

Diante dessas definições, fica claro que os vocábulos Indígena, Primitivo, Aborígine e Autóctone possuem significados muito semelhantes e são utilizados para designar, de modo geral, os primeiros povoadores de um território. Mesmo assim, apresentam características muito particulares que referenciam a origem, o sentido e a época para as quais cada uma dessas acepções foram usadas. Desse modo, ao fazer uma análise panorâmica das acepções relacionadas aos termos anteriormente mencionados podemos concluir o seguinte:

Quadro 3 – Análises básicas de conceitos.



Fonte: **Autor**

1

Todas as aceções fazem referência a algo próprio, de habitantes de um país ou local determinado.

2

Tanto o conceito **Indígena** quanto o **Aborígene** ressaltam particularmente o sentido daqueles habitantes da América colonizados pelos países europeus.

3

Neste caso, o **Autóctone** faz referência à designação das primeiras civilizações da antiguidade, como distinção daqueles povos invadidos e conquistados da Europa. Porém deixa-se entrever que na época se apresentavam várias dicotomias (civilizado/bárbaro – estrangeiro/local).

4

O **Primitivo** faz referência aos habitantes e povos originários de um local determinado, apresentando um sentido desdenhoso com relação à falta de humanidade (inumanidade) representada por raças (povos) não civilizadas, razão suficiente para ser invadidos pelos países europeus.

Por conseguinte, o autóctone se refere diretamente a alguém que é próprio de um lugar ou pertencente a uma mesma terra. Apesar de as definições dicionarizadas terem contribuído de modo significativo para a compreensão da noção de autóctone neste trabalho, foi a partir

da antropologia que os significados atribuídos ao termo me permitiram estabelecer um diálogo mais produtivo entre o conceito em si e as teorias clássicas e contemporâneas produzidas sobre jogo na literatura da educação física.

Esse conjunto de informações foi proposto com o fim de concatenar alguns pontos referenciais que me permitam sustentar a existência dos jogos autóctones indígenas como construções e sentidos diferenciados das configurações modernas e globais tematizadas academicamente, onde se integram relações simbólicas, cosmológicas e identitárias próprias da cultura indígena.

A partir do que foi tratado até aqui, e baseado no texto “Entre o espetáculo e a política: Singularidades Indígenas”, da antropóloga francesa Barbara Glowczewski (2000), encontrei elementos e posicionamentos muito fortes que se tornaram os pilares fundamentais para a construção da minha analítica dirigida à existência dos jogos autóctones e suas fortes divergências com o sentido dominante de jogo na literatura acadêmica. É por isso que a autora realiza uma abordagem diferenciada para esclarecer, de forma significativa, o uso de diferentes termos relacionados ao indígena, ao autóctone e ao aborígine.

Para os franceses, se a palavra “indígena” (*indigène*) era usada para referenciar a qualquer população colonizada, o termo “autóctone” (*autochtone*) é ainda mais ambíguo e normalmente entendido no sentido filosófico do grego antigo, como o estatuto de qualquer habitante de um país. Comumente usado por africanistas para todas as populações africanas, pode também ser usado por qualquer francês que exija a herança de um lugar, especialmente nas regiões onde as leis da República proibiram que as línguas locais fossem faladas nas escolas (Bretanha, Occitânia e País Basco) – (GLOWCZEWSKI, 2012, p. 2).

A autora entende cada um dos termos de forma distinta, especialmente o autóctone. Glowczewski (2000) deixa claro que não só os povos africanos podem ser chamados de autóctones, mas também todo aquele sujeito que nasce naquele território e compartilha alguns significados com a comunidade daquele país. Portanto, pode-se entender que o autóctone para ela não é o puro, o original, o incontaminado ou aquilo que não sofreu efeito dos processos civilizatórios europeus, e sim o sujeito que compartilha certos sentidos e significados no interior daquela população.

É por essa razão que o conceito de autóctone, apesar de ser mais abrangente do que os termos aborígine, indígena e primitivo, na formulação teórica da autora, este termo não considera uma dimensão muito particular da cultura indígena: a cosmológica. Portanto, para compreender a concepção de autóctone que emprego nesta dissertação, não basta apenas ser pertencente a um mesmo território independentemente da geração; é também preciso possuir

uma relação estreita com esta dimensão cosmológica abordada desde o perspectivismo ameríndio.

Para Viveiros de Castro (2000), entender a cultura ameríndia implica levar em consideração a presença de dois planos existenciais (humano e extra-humano) em permanente interação entre si. Esta interação entre os planos humano e extra-humano, que para os povos ameríndios são planos inseparáveis, é chamada por Castro (2002) de “predação”, que pode ser entendida como aquelas relações de alteridade que se estabelecem de forma abstrata entre sujeitos, animais, plantas, espíritos, substâncias orgânicas (sangue, saliva, suor etc.), ar, sol, lua, estados emotivos entre outros, a partir das quais constroem sentidos próprios de pertencimento ao povo indígena. As características ancestrais desta composição se fortalecem como elemento identitário por meio das experiências e vivências predativas entre o plano/mundo horizontal (relações sujeito-natureza e relações inter-humanas) e o plano/mundo vertical¹⁵ (relações do sujeito com os espíritos, os mitos, os seres mitológicos, as divindades extra-humanas), a partir das quais se constroem intersubjetividades relacionadas com sua própria existência dentro desta configuração cultural.

Várias mitos indígenas se constituíram dentro desta lógica “predativa”, talvez a mais conhecida no Brasil, oriunda dos povos amazônicos, seja a do Boto Cor de Rosa, adaptada para o cinema em 1987, com o título “Ele, o Boto”¹⁶. Conta-se que em noites de festa com lua cheia o boto sai do rio e, sob o corpo de homem elegante, para seduzir as mulheres mais bonitas da festa, o que provoca a ira dos homens do local. Bebe, dança e participa da festa até começar a aparecer os primeiros raios de sol, o que faz com que se transforme em boto novamente e tenha de voltar para o rio. Esta e outras tantas histórias nos ajudam a compreender o contexto no qual o termo autóctone tem sido empregado pelos (e em relação aos) povos indígenas, bem como sua singularidade no processo de interpretação das manifestações culturais que lhes são próprias.

Em primeiro lugar, o leitor poderia pensar o autóctone como elemento original ou genuíno de um local específico; somado a isto, poderia interpretar o jogo autóctone como uma prática de criação pura, inalterada e homogênea, indissolúvel entre os integrantes de

¹⁵ No livro *Consejos de nuestros sabedores*, uma publicação da Unicef (2012), esse plano/mundo vertical é classificado de maneira um pouco diferente do que o apresentado por Viveiros de Castro, pois afirma que “a origem do homem se expressa em três dimensões e espaços, representados pelo mundo de cima (ar, as estrelas, o sol e a lua), o mundo do meio (seres que vivem sobre a superfície da terra) e o mundo de baixo (os seres espirituais que vivem nele, nas profundidades)” (p. 39) (Tradução própria). Como em minhas conversas com os colaboradores da pesquisa não encontrei menção a este tipo de divisão proposto neste material da Unicef, procurei sustentar parte das minhas análises na conceituação proposta por Viveiros de Castro (2000).

¹⁶ ELE, o Boto. Direção: Walter Lima Júnior. Distribuição: Paramount. Brasil. 108 min, 1987, son. color. Maior Informação disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Z7ZlaRWHiOQ>> Acesso em: 10 Dic. 2014.

determinada sociedade. Refletir sobre estas asserções é indispensável para este trabalho, pois desde a literatura dos estudos culturais, especialmente os relativos aos povos indígenas no campo da educação, é impensável conceber a existência de uma fase pura de criação, na qual aquilo que é considerado como indígena apareça sem qualquer influência externa sob uma perspectiva intercultural¹⁷.

É por isto que a expressão autóctone não é aqui empregada no sentido da busca pela origem de um jogo em si, não influenciado pelo processo civilizatório, e sim uma expressão que ajuda a visualizar a interação cosmológica das manifestações culturais dos povos indígenas que são agenciadas por meio da prática corporal do jogo¹⁸. Tal concepção de autóctone contribui para fraturar mais um pouco a dicotomia presente na configuração ocidental do jogo tradicional e do jogo popular, conforme proposto por Lavega (2000), e abre espaço para que se possa de algum modo traduzir para a linguagem acadêmica aqueles significados não capturáveis pela nossa forma de ver, interpretar e dar nome às coisas do mundo indígena.

Além disso, a compreensão dos jogos autóctones indígenas se encontra imersa sob uma concepção cosmológica, que tem no seu objeto a inter-relação entre territorialidades, espaços ancestrais e fluxos de energia predativas, razão pela qual se encontra fora da compreensão mundializada, fato que nos impede de simplesmente encaixar sua lógica em algumas das teorias sobre jogos analisadas no presente texto. Portanto, acredito que o jogo autóctone indígena apresenta uma dimensão que vai muito além do ato de jogar e de seu sentido meramente lúdico. Ele tem um significado simbólico imerso em uma relação estrutural com o pensamento cosmológico, ponte de conexão entre dois mundos (horizontal – vertical) que dá sentido a uma dimensão inscrita no universo indígena e de difícil visualização/compreensão para os que não são indígenas. É uma relação que envolve elementos de caráter mítico, ritualístico, de iniciação, de crença, de festas e que só pode ser entendida por quem partilha seus significados.

Por conseguinte, pensar em jogos autóctones indígenas não é pensar em práticas corporais antigas e não “influenciadas” pelas diversas interações culturais. É pensar, sim, em outros tipos de prática de presentificação, entendendo-as como o ato pelo qual um objeto se

¹⁷ “Entendemos intercultural como os espaços e processos de encontro-confronto dialógico entre várias culturas, que podem produzir transformações e desconstruir hierarquias. É esse entre-lugar do qual todas as vozes podem emergir, manifestar-se, influir; assim podemos caracterizar a inclusão dos diversos fluxos, das inúmeras teias de significados” (BHABHA, 1996, p. 96).

¹⁸ É possível encontrar este tipo de jogo também em civilizações antigas como a Chinesa, a Egípcia, a Maya, a Inca, Asteca entre outras.

torna presente sobre uma forma, estrutura ou imagem, a partir da qual apresentam características, neste caso cosmológicas, que interagem com seres naturais, espaços, deuses, objetos e seres de carácter mitológicos.

É para descrever esta dimensão êmica¹⁹ presente nas manifestações corporais indígenas que me valho da palavra autóctone, sabendo que se trata de uma palavra exógena à cultura indígena, mas que é empregada nesta dissertação com a finalidade de atribuir inteligibilidade às manifestações corporais próprias dos diversos povos da comunidade pesquisada, razão pela qual é necessário seu uso para tentar fazer compreender/traduzir o significado que estas práticas têm na construção dos seus bens culturais.

Ressaltar as variadas manifestações da cultura corporal de movimento dos povos indígenas, entre as quais se encontra o jogo como parte do patrimônio cultural imaterial, permite-me mostrar a existência de outro tipo de prática (jogos autóctones) que possui significados culturais não capturáveis pela urbe social moderna, e que vai ao encontro do que está previsto na Convenção 169 da OIT²⁰ no que se refere à definição dos Povos Indígenas: “[...] aqueles que, tendo uma continuidade histórica com grupos pré-colombianos, se consideram e são considerados distintos da sociedade nacional, tendo em vista suas especificidades culturais e linguísticas”.

¹⁹ Termo antropológico usado para descrever categorias e valores internos próprios das sociedades e grupos em estudos, e tomados segundo a lógica e coerência que aí se apresenta.

²⁰ A OIT (Organização Internacional do Trabalho) em sua convenção 169 (2003) “manteve o objetivo principal, que é a proteção dos direitos indígenas e tribais, mas estruturou-se na premissa do respeito às suas culturas, formas de vida, tradições e costumes próprios, reconhecendo o direito desses povos de permanecerem existindo sem perder sua identidade e autonomia”.

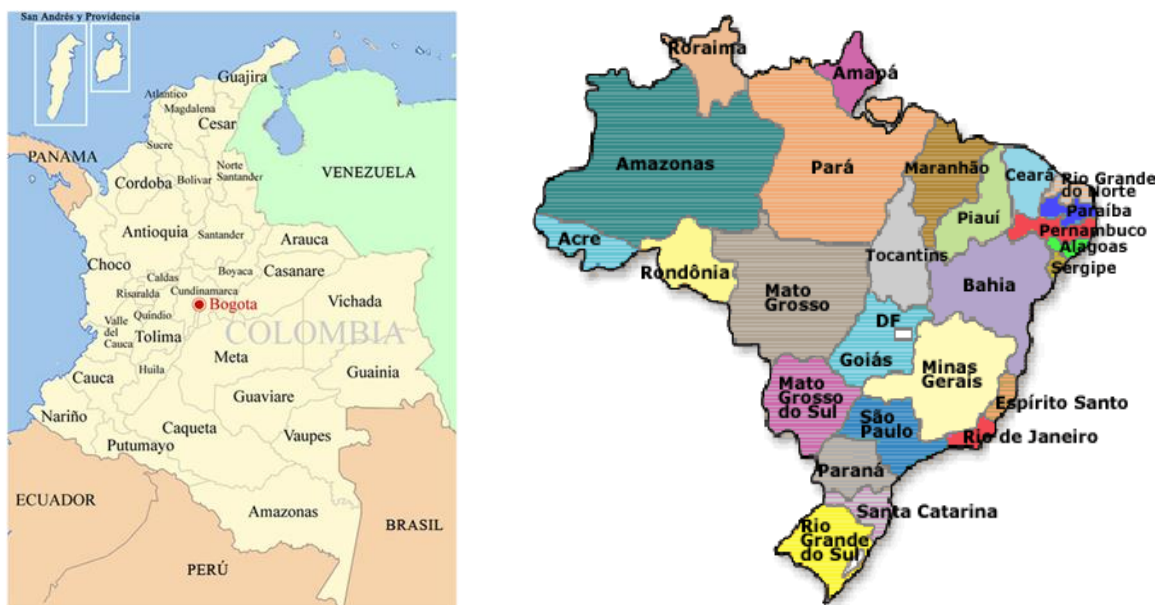
3. POVOS DA AMAZÔNIA COLOMBIANA

3.1. O Departamento²¹ do Amazonas:

Neste capítulo apresento uma caracterização contextual geral dos territórios nos quais se encontram localizados os assentamentos indígenas, destacando suas principais características morfológicas, sociais e políticas. Em seguida, fundamento a importância da pesquisa junto a este povo com o fim de evidenciar a relevância dos jogos autóctones indígenas para a salvaguarda do patrimônio imaterial cultural Ticuna, um grupo étnico estabelecido em terras originárias indígenas e que na atualidade constituem os países da Colômbia, do Brasil e do Peru.

O departamento do Amazonas se encontra localizado no extremo sul da Colômbia – leste do país, em uma zona de tríplice fronteira com o Brasil e o Peru. A Amazônia é a maior zona florestal do mundo compartilhada por países como Venezuela, Brasil, Bolívia, Colômbia, Equador, Peru, Guiana e Suriname.

Figura 2 – Mapa político Colômbia - Brasil

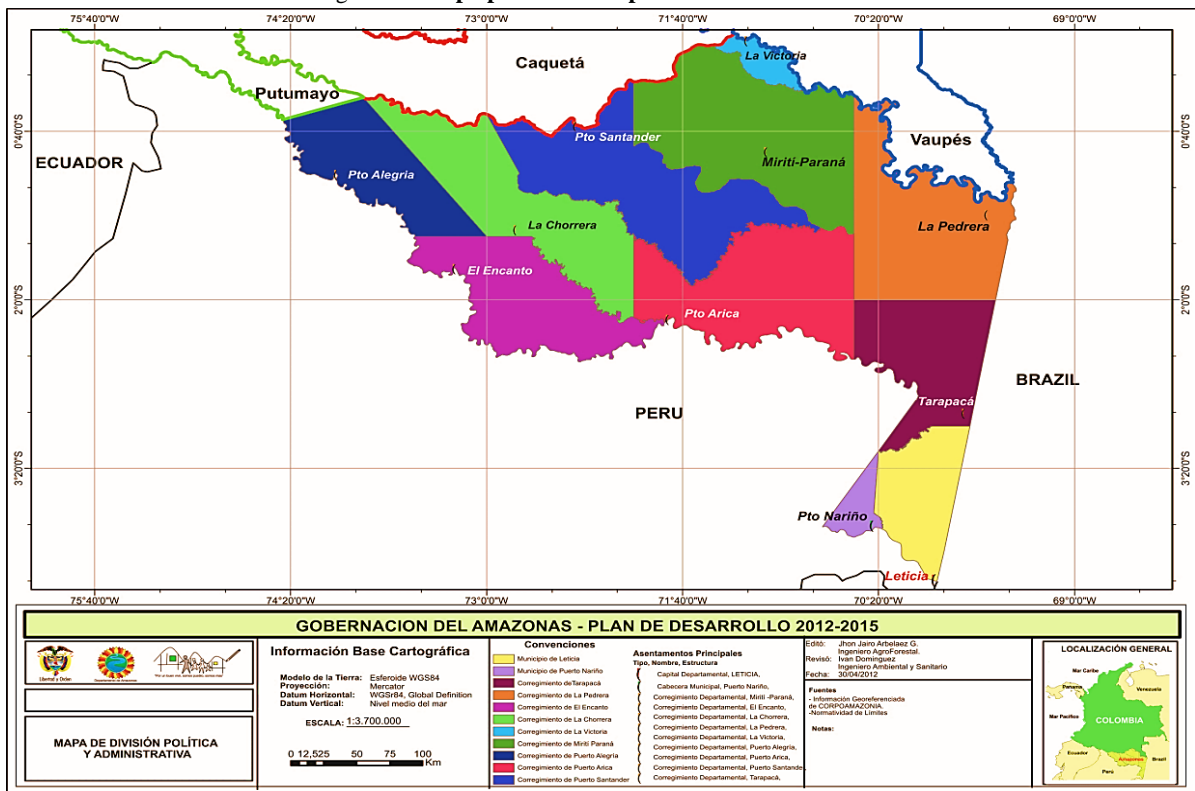


FONTE: Organização Política Colômbia e Brasil. Google.com.br

²¹ Enquanto o Brasil se encontra dividido política e administrativamente em 27 Unidades Federativas (26 estados e o distrito federal) autônomas, na Colômbia se encontra dividido por 32 Departamentos e um (1) distrito capital com governo local e prefeito. Cada Departamento é subdividido em municípios, que por sua vez são divididos em *corregimientos* (divisões territoriais menores, que no Brasil correspondem a distritos).

A região amazônica colombiana é a mais florestal, com uma superfície de 477.274 quilômetros quadrados, conformando uma das grandes selvas tropicais com superfícies homogêneas e colinas de pouca altura que variam desde os 80 até 320 metros acima do nível do mar.

Figura 3 – Mapa político do Departamento do Amazonas.



FONTE: Plan de Desarrollo Departamento de Amazonas 2012 - 2015

A temperatura não possui grandes variações ao longo do ano, pois apresenta uma média constante máxima entre 29°C e uma mínima entre 25°C. A distância entre a capital do departamento do Amazonas (Leticia) e a capital do país (Bogotá) é de 1100 quilômetros, sendo possível chegar somente em avião, devido à inexistência de vias terrestres entre o departamento e outras cidades ao redor da mesma.

Duas rotas aéreas comerciais ligam Leticia e a região trifronteiriça ao mundo. No lado colombiano o voo diário Bogotá-Leticia é realizado pela Copa Airlines com uma duração de uma hora e quarenta e cinco minutos. No Brasil, a conexão Manaus–Tabatinga leva ao redor de uma hora e trinta e cinco minutos e é realizada pela aerolínea brasileira Trip. Há voos charter disponíveis para a Iquitos (Peru) e outros lugares do Departamento do Amazonas [...] Se pode levar mais tempo para chegar a Leticia indo sobre as águas brancas do grande rio. Há dois modos principais: os rápidos e os recreativos. Em um rápido desde Iquitos a Leticia se leva em torno de 12 horas e desde Manaus a viagem dura trinta e seis horas. A viagem em um recreativo a viagem é feita em ritmo ainda mais lento, pode-se ir aportando para conhecer os costumes e vidas da gente que habita os povos e comunidades ao longo do rio Amazonas (VIAS DE COMUNICACIÓN, 2013, tradução própria).

O clima na região é quente e úmido, sendo atravessada por grandes bacias hidrográficas como os rios Caquetá, Guaviare e Amazonas, razão por que, o uso do transporte terrestre é de menor proporção ao transporte de caráter fluvial. No território amazônico, os rios incrementam o nível das águas na segunda semana do mês de dezembro influenciado pelas grandes chuvas provenientes dos Andes peruanos, razão pela qual, no mês de fevereiro, o rio alcança as zonas de várzea²², chegando ao máximo nível de inundação até os meses de junho e julho, quando começa a descer de forma muito rápida. Os solos são moderadamente úmidos, fortemente ácidos e de fertilidade muito baixa, ocasionando a pouca produtividade pela não absorção de nutrientes, impossibilitando a produção constante de alimentos que na atualidade são comercializados no interior do país.

A Amazônia é uma das regiões mais diversas do planeta, tanto pela quantidade de povos indígenas que nela habitam quanto pela flora e fauna que nela estão concentradas. Os povos indígenas que se encontram dispersos na selva se dedicam à caça, à pesca, ao artesanato e ao cultivo de roças para seu próprio sustento.

O departamento do Amazonas é um espaço de muita diversidade étnica, onde convive uma grande quantidade de comunidades com uma população total de 67.726 habitantes (PLAN... 2012, p. 37). Sua sobrevivência se encontra fundamentada a partir de uma economia básica sustentada na comercialização de madeira, da borracha e de minerais como o ouro e a prata. Adicionalmente, a pesca e a agricultura contribuem para o desenvolvimento da região junto com o turismo, que ao longo dos últimos anos, aumentou consideravelmente devido à

²² Zonas terrestres as quais o rio Amazonas inunda periodicamente dependendo da altura das terras interiores. Podem variar entre 10 a 15 quilômetros e são de especial importância para o cultivo de arroz, feijão, mandioca e melancia.

beleza das suas paisagens, as sociedades indígenas e à expansão do sentido exótico da qual a região faz parte.

Na atualidade, acredita-se que o território do Amazonas foi povoado desde o norte por grupos nômades, caçadores e coletores, no período compreendido entre 12000 - 10000 A.C., quando o clima era significativamente mais seco que o atual, e as grandes áreas do que hoje é selva provavelmente eram de savana.

Ao redor de 3000 anos a.C. o cultivo da *yuca* já havia se estabelecido em toda a área. Durante o primeiro milênio a.C. a diferença cultural entre a área interfluvial e a área inundável da selva se tornou perceptível. No bosque interfluvial se estabeleceu a clássica cultura de selva tropical por meio da adaptação à baixa possibilidade de subsistência. Em termos econômicos, a partir da chegada dos europeus, a história do Amazonas esteve fortemente ligada a processos extrativos que utilizavam como mão de obra os indígenas nativos, muitas vezes em regime escravo. A extração da borracha, ao final do século 19 e começo do 20, situou a Amazonia na economia mundial e também deu início à demarcação de fronteiras agropecuárias e aos distintos processos de ocupação e colonização da região (GOBERNACIÓN, 2013, tradução própria).

O desenvolvimento da indústria da borracha para a fabricação de múltiplos produtos, especialmente internacionais, fez com que os colonizadores europeus incrementassem explorações de caráter extrativista com o fim de obter o produto para sua futura comercialização e venda. Um dos primeiros exploradores foi Francisco de Orellana, o qual junto à colonização espanhola, provocaria um ânimo expansionista entre países como o Brasil e o Peru, a partir do qual, se inicia a delimitação das fronteiras por meio do tratado do Salomon-Lozano, onde finalmente se origina a cidade de Leticia como a capital do departamento, fundada basicamente a partir da aglutinação de colonos peruanos.

Com uma população atual de 37.832 habitantes (PLAN... 2012, p. 37), Leticia hoje é um dos pontos turísticos de maior afluência nacional e estrangeira, que levam a população local a estabelecer ritmos de vida, comércio e lazer de acordo com as atividades presentes no ambiente turístico. Algumas comunidades indígenas também fazem parte deste “complexo turístico”, dentro de uma visão exótica sobre seu modo de vida, algo que chama a atenção mesmo dos mais desavisados. Grande parte dos habitantes da cidade é de ascendência indígena pertencente a diversas comunidades, entre as quais encontramos Cocamas, Huitotos, Yaguas e Ticunas. Os Ticunas constituem o maior grupo étnico localizado na tríplice fronteira amazônica, e devido a sua alta dependência do rio, compartilham o território com outros povos em comunidades mais afastadas das concentrações urbanas, mantendo contato comercial com a cidade de Leticia (Amazonas).

3.2. San Juan de Atacuari

A comunidade se encontra localizada no rio Atacuari, aproximadamente a cinquenta quilômetros da área urbana do município do Puerto Nariño. Para chegar até lá, a comunidade deve fazer uma viagem aproximadamente de 4 horas em pequepeque ou de 45 minutos em um bote rápido. Este lugar é especial devido a que é a última comunidade da Colômbia na fronteira com o Peru, onde existe um pequeno povoado com o nome do El Tigre. Nesta comunidade indígena habitam trezentas e cinquenta pessoas aproximadamente pertencentes aos povos Ticuna, Cocama e Yagua (AGUAS, 2011, p. 22, tradução própria).

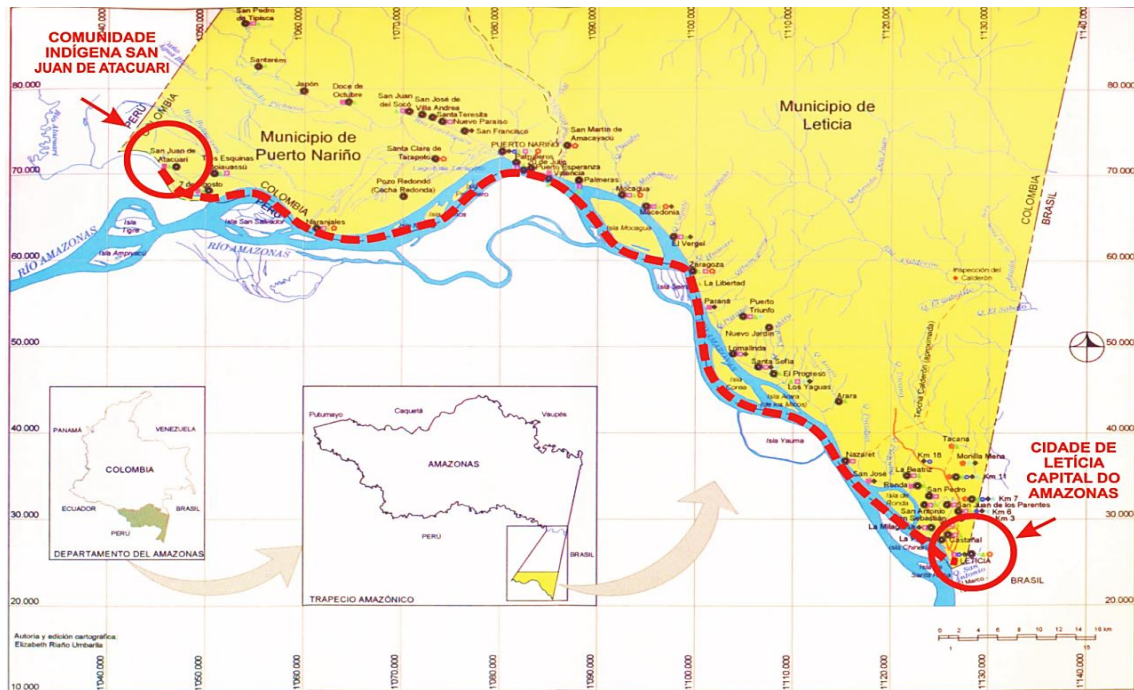
De tão isolada dos centros urbanos, San Juan de Atacuari é uma comunidade sobre a qual poucas informações estão disponíveis a seu respeito. O trecho acima foi extraído do livro *Patrimonio Cultural Amazonas Colombia* (2011), produção elaborada pela Universidad Nacional de Colombia e o Ministério de la Cultura com a finalidade de construir uma memória coletiva relacionada com os diversos povos indígenas que habitam a região do Amazonas. O fato de haver pouquíssimas informações oficiais sobre os costumes, os habitantes, a cultura e os povos que habitam San Juan de Atacuari era um indício de que se tratava de uma comunidade que não possuía o mesmo prestígio político-econômico-social do que outras comunidades dentro do território geográfico da região Amazônica Colombiana.

A escolha da comunidade foi feita em razão de se encontrar localizada em uma zona geograficamente afastada da periferia municipal, motivo pelo qual era possível visualizar (pelo menos era o que eu imaginava à época) uma menor influência da lógica não indígena, com presença de práticas corporais diferentes, sendo algumas destas tradicionais e outras autóctones. A partir do critério salientado anteriormente, é que se estabeleceu a produção das informações em prol do desenvolvimento da temática metodológica acima supramencionada. Como já havia comentado na introdução, a presente pesquisa se realizou na comunidade de San Juan de Atacuari, distante 150 km da cidade de Letícia (Colômbia). O acesso até a comunidade se dá unicamente pela via fluvial, com uma duração de 8 horas de percurso desde a cidade capital (Letícia) do departamento do Amazonas, onde passei um período de oito (8) semanas.

Fui designado para morar na “Inspección de Policía” (uma casa grande, mas muito velha e parcialmente abandonada, já que o inspetor de polícia é um dos moradores da comunidade, razão pela qual não faz uso dela). Mesmo assim, é usada em alguns casos para acolher funcionários da força pública ou pessoal do governo municipal. É uma moradia muito precária, na qual funciona diariamente um improvisado escritório onde o inspetor de polícia

recebe esporadicamente denúncias ou problemas da comunidade que o curaca não consegue resolver. Por iniciativa do comandante da polícia, recebia a mesma alimentação preparada no quartel para todos os policiais, pagando o valor correspondente a minha parte.

Figura 4 – Mapa de georreferenciação da aldeia (comunidade) indígena San Juan de Atacuari



Fonte – Instituto Geográfico Agustín Codazzi – Colômbia

Sob o ponto de vista da economia globalizada, o trabalho desenvolvido por alguns membros da comunidade se encontra distribuído na extração, no corte e na venda de madeira em uma serraria peruana onde, paradoxalmente, trabalham majoritariamente colombianos (não somente da comunidade pesquisada), recebendo diárias de acordo com a produção e o trabalho realizado. A pesca é muito escassa em alguns meses do ano, pois o rio aumenta seu volume nos meses de abril a setembro, fazendo com que a permanência do pescador no rio seja de até três dias com a finalidade de se alimentar e comercializar a pesca por meio de encomendas para o município de Puerto Nariño e Cabalcocha (Perú). A população é muito pacata e, de forma geral, mantém algumas de suas tradições laborais relacionadas à roça, às colheitas e, em alguns casos, à caça de animais da selva (trabalho que não gera renda). A maior parte dos produtos consumidos diariamente pela comunidade é proveniente do município de Cabalcocha (Peru), onde é possível adquirir produtos para a higiene pessoal, combustível e alimentos básicos como o arroz, o sal e o açúcar, com o auxílio financeiro que os habitantes de Atacuari recebem por meio dos diversos programas de apoio governamental

que exige a permanência das crianças na escola²³. Este município peruano fica localizado há uma hora, sendo o bote com motor o único meio de transporte disponível, e o qual depende unicamente dos recursos do proprietário para o abastecimento de combustível. São poucos os botes existentes na comunidade, e o combustível só pode ser comprado nas regiões de comércio peruano. Existe uma quadra poliesportiva construída há 10 anos que, atualmente, não é usada tanto porque se encontra em uma parte de terra que passa a maior parte do tempo alagada (cerca de seis meses) na época do ano em que o rio aumenta seu volume, quanto pelo fato de não possuir materiais esportivos na outra parte do ano em que não está alagada. Ou seja, para os fins da presente pesquisa, tratava-se de uma comunidade perfeitamente adequada ao perfil traçado no projeto desta dissertação.

3.3. O Povo Ticuna²⁴

As comunidades Ticunas encontram-se localizadas no Departamento do Amazonas (Colômbia), assim como nas regiões próximas do Brasil e Peru. Tem havido mudanças radicais a partir dos efeitos das interações colonizadoras nos últimos anos. As invasões pela extração de recursos naturais, como a borracha, e as ações evangélicas fizeram com que os Ticunas ressignificassem muitos dos seus traços culturais como a língua, a cultura e a organização social.

Em tempos passados, os Ticunas se encontravam localizados em grandes extensões de terra firme longe dos afluentes hídricos, muito em função dos Omaguas, comunidade considerada inimiga. Mas desde finais do século 18, quando os Omaguas quase desapareceram após disputas contra portugueses e espanhóis, os Ticunas desceram às várzeas ocupando espaços de acordo com suas necessidades básicas de sustento. Atualmente, os Ticunas se encontram localizados próximas do rio Amazonas em comunidades como: Arara, Macedonia, Vergel, Mocagua, Zaragoza. Também estão presentes no rio Amacayacu em San Martin de Amacayacu, em Puerto Nariño e San Juan de Atacuari, onde compartilham os territórios com famílias dos povos Cocamas e Yaguas²⁵.

²³ Por exemplo, o programa do governo federal Bolsa Família (Brasil).

²⁴ Para visualizar algumas manifestações do Povo Ticuna, ver vídeo Assembleia Ticuna. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=8X0qYEHhsLo>> Acesso em: 10 nov. 2014.

²⁵ Informações adicionais estão disponíveis em: <<http://www.unicef.com.co/wp-content/uploads/2014/04/Consejos-de-Nuestros-Sabedores.pdf>> Acesso em: 11 Ago. 2014.

No século 18, ao se estabelecer o principal assentamento Ticuna (Nossa Senhora de Loreto), os indígenas aglutinados foram obrigados à aprendizagem de novas práticas, com a finalidade de obter ferramentas que facilitavam a produção e o trabalho nas áreas rurais. Isto fez com que sua dependência das comunidades missionárias fosse cada vez maior, criando como elemento de reciprocidade a vida sedentária em muitos dos povos aglutinados indiscriminadamente.

A manutenção e permanência das grandes missões implicavam grandes dificuldades para os missionários devido à pouca quantidade de pessoas para evitar a fuga dos indígenas internos em ditas reduções²⁶, levando assim a mudar totalmente os padrões de assentamentos que permitiam aos indígenas conservar e preservar seus valores culturais, sociais e de subsistência. A zona da várzea constituiria uma área de grande produtividade, tanto agrícola, quanto de pesca, que permitiu o crescimento de populações cada vez mais numerosas considerando as terras altas como lugar inapropriado para a vida humana. Não é possível saber com certeza como se encontravam estruturadas as moradias dos Ticunas antes do contato civilizatório com o homem europeu. As primeiras descrições foram elaboradas pelos próprios invasores missionários, a partir de seu sentido ocidental e não do significado ancestral que as mesmas possuíam.

Os missionários agruparam os índios em povoados, as chamadas reduções, um processo que seguía a política segregacionista da coroa espanhola. Estas reduções foram construídas majoritariamente às margens dos rios. O plano de reduções jesuítas tem diferenças no que se refere à disposição geral da praça, da igreja, da casa do missionário, e o centro administrativo eram erguidos ao redor da praça central do povoado. As casas dos índios, cujos bairros estavam ordenados por ruas que se cruzavam em ângulo reto, faziam divisa com os outros três lados da praça, onde se encontrava o assentamento de um pequeno grupo de índios, que costumava ter uma posição central nas redondezas, mas que não desfrutava de muita importância (RIAÑO UMBARILA, 2003 p. 38-39).

O estabelecimento de novos povoados e concentrações da população indígena por parte dos conquistadores deu origem a uma mistura de comportamento, rituais e práticas corporais usadas a partir dos sentidos messiânicos provenientes da religião e da sociedade europeia.

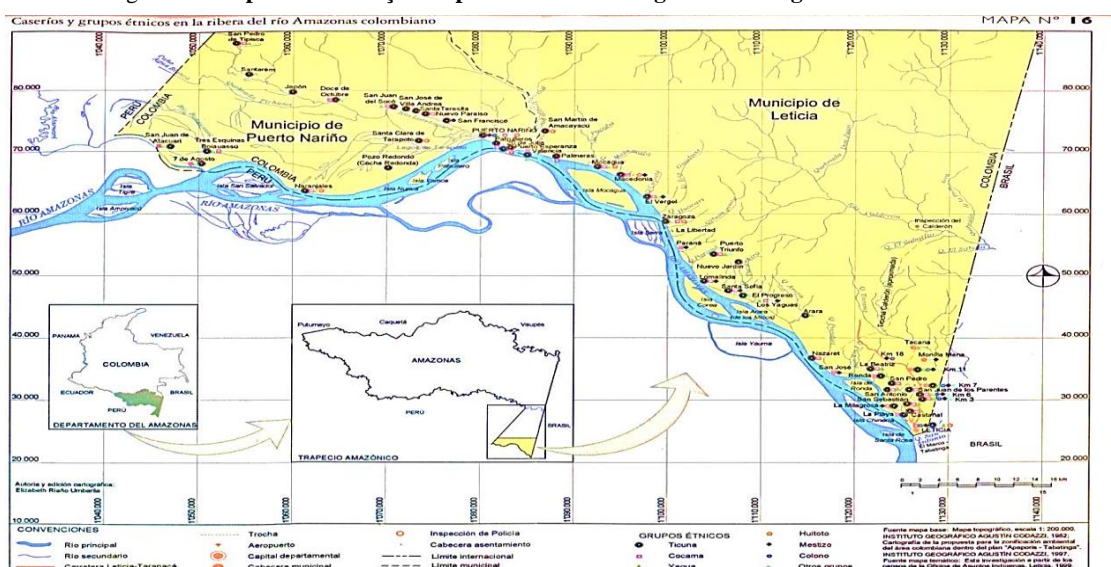
Para os Ticunas, a estrutura organizativa está diretamente relacionada com uma natureza da qual eles mesmos fazem parte; o homem é parte da natureza permitindo o estabelecimento de laços ancestrais cíclicos com animais, seres da água, energias e plantas.

²⁶ Nome outorgado às aldeias fundadas pelos missionários.

Mesmo assim, seu sistema social se encontra organizado em metades exogâmicas (só podem-se casar com um membro da outra metade) onde cada pessoa pertence a um clã específico, cada grupo clânico patrilinear (o pertencimento ao clã é transmitido de pai para o filho) é reconhecido com um nome que é geral a todos, *KI'A*, em português entendido como nação. O conjunto de clãs ou nações identificadas por nomes de pássaros forma uma metade, enquanto as demais, identificadas por nomes de plantas ou animais terrestres formam a outra metade. Mesmo os clãs com nomes de mamíferos ou insetos são associados à metade “Planta” por razões descritas na mitologia Ticuna.

A condição de membro de um clã confere a um indivíduo uma posição social sem a qual não seria reconhecido como Ticuna. Cada clã é constituído por outras unidades, os subclãs. Nesse sistema social, cada indivíduo pertence simultânea e necessariamente a várias unidades sociais (metade exogâmica, clã e subclã), uma vez que elas estão contidas umas nas outras (ARAÚJO, 2004). A heterogeneidade dessas metades que englobam pássaros de um lado, e de outro lado agrupam elementos da natureza e animais terrestres, é esclarecida pelo fato de os índios acreditarem que as árvores possuem espíritos, e que à noite os abandonam e saem a vaguar pela floresta sob a forma de animais. É por essa razão que há nações com o nome de animais e que pertencem à metade que recebe nome de vegetais. Os Ticunas, para serem reconhecidos como tal, deverão necessariamente pertencer a um clã. Essa é a condição que confere seu status, a partir do qual ele (o indígena) possui um lugar específico na comunidade, pois o fato de não pertencer a algum dos clãs deixaria ele fora da mesma, eliminando a possibilidade de se identificar como parte permanente daquelas nações.

Figura 5 – Mapa de localização de povos e aldeias indígenas na margem do rio Amazonas.



FONTE: Instituto Geográfico Agustín Codazzi - Colômbia

“Para atribuir ao indivíduo o status clânico, e conseqüentemente o de membro da comunidade Ticuna, a sociedade fundamenta-se na descendência unilinear, agnática, ou seja, no reconhecimento da linha paterna como técnica de recrutamento por descendência” (ARAUJO, 2004, p. 30). A cooperação nas diversas atividades agrícolas, rituais e festas de celebrações são elementos de união e formação comunitária no interior das nações, pois nesse ponto está fundamentada a transmissão dos saberes relacionados à terra, aos deuses, ao trabalho e à própria história da criação Ticuna.

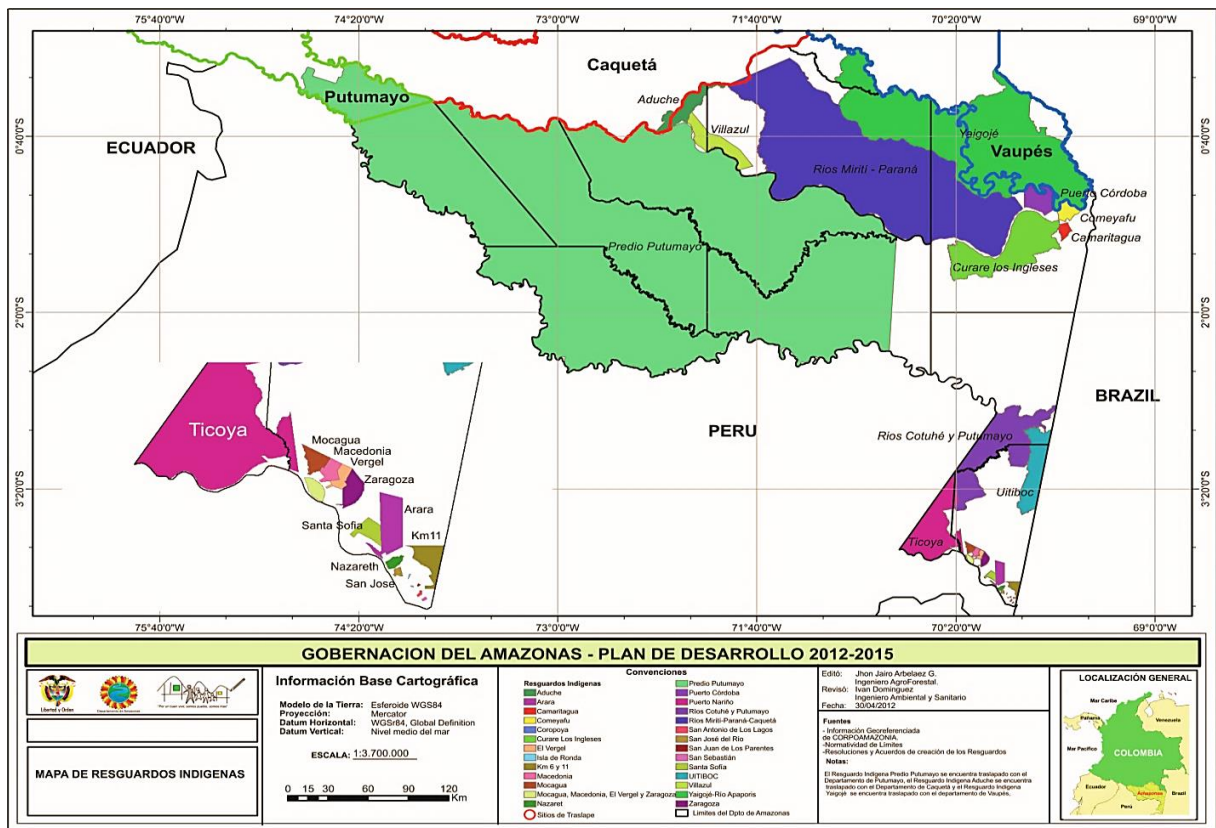
O sistema de matrimônio é permitido entre primos cruzados, tanto patrilineares quanto matrilineares. Isso permite que no interior das aldeias se configurem metades exogâmicas bem determinadas, estabelecendo-se relações de alianças. Para namorar ou casar é preciso procurar uma pessoa da nação ou clã diferente. Quem é da nação dos pássaros não pode namorar pessoas da mesma nação; tem que procurar pessoas das outras nações como as das plantas ou animais terrestres.

Antigamente, eram os pais quem determinavam quando a moça estava pronta para casar. Na atualidade, os pais avaliam as habilidades de seus filhos nas diversas atividades da vida comunitária, entre as quais se encontram o pescar, a construção da casa e a construção das canoas. Por outro lado, as mulheres são ensinadas para o sustento das atividades domésticas, o artesanato e as obrigações familiares.

Ainda assim, aprendem algumas das atividades de responsabilidade do homem, pois é considerado necessário possuir o mesmo conhecimento para a sobrevivência da família, das nações e da comunidade da qual fazem parte. Além disso, quando o homem não possui as condições de sustentar a família, ele fica na casa do pai ou do sogro até conseguir sua própria independência. As aldeias e os resguardos no seu interior se encontram governadas pelos Curacas²⁷, que têm como obrigação a coordenação e representação da mesma, frente às instituições políticas e religiosas tanto entre as sociedades ameríndias, quanto entre os diversos requerimentos da sociedade ocidental.

²⁷ Os curacas são os líderes políticos do povo (ou comunidade) indígena frente às diversas instituições municipais, departamentais ou nacionais. Têm como função ser o articulador entre os interesses coletivos e as diversas entidades (públicas ou privadas) para dar solução aos aprimoramentos e necessidades que a comunidade vivencie. No Brasil são conhecidos com o nome de Caciques.

Figura 6 – Mapa da demarcação dos territórios indígenas no departamento do Amazonas.



FONTE: Plan de Desarrollo Departamento de Amazonas 2012 – 2015

3.4 O Mito da Criação Ticuna

Apesar de ter ficado surpreso com o fato de que a comunidade de San Juan de Atacuari não era composta somente pelo povo Ticuna, e que compartilhavam seu espaço com os povos Cocama e Yagua, decidi fazer uso do mito da criação Ticuna não porque os outros dois povos não possuíam mitos acerca da sua criação, e sim porque o povo Ticuna é o grupo étnico articulador na comunidade onde a pesquisa sobre os jogos autóctones indígenas foi desenvolvida.

Na cosmovisão dos Ticuna, a história da criação do seu povo é expressa na linguagem do mito. Existem vários relatos escritos sobre o mito da criação Ticuna. Curt Nimuendaju, etnólogo em pesquisa no Solimões, relatara também esse mito. O mito da criação elaborado pelos próprios Ticuna apresenta uma variada gama de simbologia em linguagem simples, e traz à tona a essência e a tradição que fundou a gênese dessa etnia até os dias de hoje.

O estudo desse mito se embasa na relação dos personagens, dos símbolos e paisagens que entram no jogo, a partir da dinâmica dos seguintes acontecimentos:

1. O mato era baixo. Na cosmovisão do Ticuna, no início da criação, tempo e lugar eram separados. Assim o tempo teria existido antes da criação do mundo. No tempo existia Ngutapa e a mulher Mapana, situados em lugares diferentes na região do igarapé Eware. Os dois são criados e separados, sem pai e sem mãe, no tempo em que o mato ainda era baixo.

2. O mato estava crescendo. É o tempo onde acontece o encontro de Ngutapa e Mapana, pois com o mato crescendo a caça e os rios são abundantes.

3. A rivalidade. No primeiro dia de caça Ngutapa e Mapana brigam. Mapana havia sido amarrada por seu companheiro numa árvore para morrer, mas um pássaro que passava pelo local chamado Caña transformou-se em gente e desamarrou-a. Depois, este pássaro ajudou Mapana a planejar a morte de Ngutapa que deveria voltar da caça passando pelo mesmo local. No caso, Ngutapa tinha tentado matar Mapana, porque esta não possuía sexo.

4. O joelho esquerdo e o joelho direito. Ao retornar da caça, Ngutapa foi atingido por Mapana que jogou uma casa de caba (insetos) em seus dois joelhos. A picada dos insetos inchou os joelhos. Depois de um dia, os joelhos se abriram. Do joelho direito surgiu Yo'i e sua irmã Motwatcha, no esquerdo Ipi e sua irmã Aicüna. Assim o joelho de Ngutapa passou a ser o útero da primeira criação dos uune (seres imortais).

5. Aicüna se transformou em jacaré. Numa pescaria Ngutapa foi engolido por uma onça. Tem início a aventura dos dois heróis para resgatar o pai. Para isso, construíram urna cerca de estacas e uma porta por onde deviam passar todos os animais. Com essa estratégia eles pretendiam capturar a onça. Para isso, usaram um fio de cabelo de Mowatcha e deram a volta ao mundo juntando as duas pontas. Reunindo todos os animais nesse laço de cabelo, acabaram por encontrar a onça que tinha Ngutapa no ventre. Aicüna transformou-se então em um jacaré e abocanhou a onça, levando-a para o fundo do rio. Como o rio era muito grande Yo'i e Ipi convidaram três animais para secar o rio: o cupim, a cigarra, e cawa (uma pessoa que quer dizer, gente gulosa), mas somente o último conseguiu engolir toda a água. Então tiraram a onça da boca do jacaré, que imediatamente se transformou em gente novamente. Somente depois que Cawa devolveu a água no rio foi possível retirar Ngutapa de dentro da onça. A recomposição dos pedaços de Ngutape permitiu-lhe viver novamente.

7. A árvore tem coração, e está viva. Começava mais uma aventura, a caça ao coração. Yo'i e Ipi, com um machado, tiram o coração da árvore *samaumeira*. Ao cair no chão, o coração é engolido por um calango e uma borboleta. Com o fogo, Ipi faz expelir o coração do ventre da borboleta e do calango e ele caiu num buraco de pedra. Então Yo'i pede ajuda da *cutia* que tira o coração do buraco. Roendo o lado direito do coração, o enterrou na terra em forma de caroço.

8. Tetchi arü ngu'ü. Do caroço do coração plantado pela *cutia* nasceu uma árvore chamada *umari*. Do seu fruto nasceu uma bela moça, chamada *Tetchiarüngu'ü* (a moca da *umari*). Então Ipi engravidou a moça, traindo seu próprio irmão. Conta esse relato que, se o filho fosse de Yo'i, as mulheres não sentiriam dor.

9. O pé de Jenipapo quase chega na outra terra, no outro mundo. Enquanto subia na árvore de jenipapo, Ipi percebeu que ela crescia. Ao chegar no topo avistou os índios *Cambewa*,²⁸ depois desceu transformado em *tucundeira*, formiga temida da amazônia. No chão, Ipi, transformado em gente novamente, começou a ralar a fruta do *jenipapo*, mas enquanto ralava, seu corpo também estava sendo ralado. Com esse jenipapo moído e o corpo ralado de Ipi, *Tetchiarüngu'ü* pinta o filho e joga a borra na água do igarapé.

²⁸ “As fontes quinhentistas falam do poderoso cacicado de Aparia, que se estendia desde o baixo Napo, no Ecuador, até a região de São Paulo de Olivença, eram, ao que tudo indica, os *Omágua*, que os portugueses chamariam *Cambeba*” (PORRO, 1992, p. 29).

10. Igarapé Eware. A borra do jenipapo lançada nas águas do *Eware* se converteu em peixe piracema. *Yo'i* com *Tetchiarü ngu'ü* começaram a pescar no igarapé para salvar *Ipi*. Os peixes tirados da água convertiam-se em animais, pois a isca era a fruta de tucumã. Colocando isca de macaxeira, conseguiram então pescar gente. *Tetchiarü ngu'ü* pescou um peixe com uma mancha de ouro na testa, que se transformou no *Ipi*. *Yo'i* disse a *Ipi* que agora deveria pescar o seu povo. *Ipi* pesca os peruanos e outros povos e *Yo'í*, o povo maguta²⁹ e os negros.

Ipi fica do lado onde se põe o sol e *Yo'í* do lado onde nasce o sol. O pessoal que bebia logo sabia sua nação³⁰. O mito diz que, como havia somente uma nação, as pessoas não podiam se casar. Então *Yo'i* e *Ipi* cortam em pedacinhos uma *jacarerana* (espécie de lagarto) e fazem uma sopa.

Noutra história eles matam *Matchi'i* (“é uma *caba*, mas é encantada, também pode sergente”). *Ipi* e *Yo'í* se transformam em pomba para se aproximar de *Matchi'í*. E, assumindo a forma humana, novamente conseguem capturá-lo e o queimam. *Ipi* e *Yo'í* também matam *Ucaé*, um fazedor de armadilhas no mato, pois atrapalhava a caça na floresta. Depois de cozida a sopa de *jacarerana*, cada um foi convidado para experimentar o caldo. Os primeiros que provaram receberam a nação de nome Onça. E assim, conforme tomavam o caldo, surgiam os nomes das nações. (OLIVEIRA 2005, p. 106).

A partir das relações entre animais, plantas, seres de características mitológicas e histórias cosmológicas, é possível distinguir como se constrói uma ideia de pensamento relacionada à criação do povo e as formas de interpretar o mundo. É assim que se estabelece uma ligação entre seres representativos que ao longo do tempo têm adquirido espaços relevantes na construção da identidade indígena e são transmitidas de geração em geração e se encontram presentes em diversas práticas corporais, entre as quais se destaca o jogo autóctone indígena.

²⁹ O termo *Magüta* significa pessoa pescada com vara. (*Magü*/verbo) e, (*ta*) coletivo, sufixo plural. “*Magütaé* a primeira geração de homens pescados por *Yo'í* e *Ipi* enquanto todos os imortais (aí incluindo *Yo'í* e *Ipi*, seus ascendentes e descendentes, pessoas que se transformam em animais ou plantas, em fim, todos os personagens dos mitos que não morrem, inclusive os *magüta*) podem ser chamados de *üüne*, o que pode ser corroborado no campo com o uso atual dos informantes”. (OLIVEIRA FILHO, 1992, p. 146).

³⁰ Cada Ticuna pertence a uma nação. Na língua portuguesa pode ser chamada *Naciã*. “Alguns animais e algumas árvores dão nome a essas nações. Assim as pessoas sabem com quem devem e com quem não devem se casar”. GRUBER, J.G. (Org.). *O livro das árvores*. Benjamin Constant: Organização geral dos professores Ticunas bilíngues, 1997, p. 20. O termo *Nação* também pode ser entendido por *clãs*. “Os clãs são reconhecidos por um nome técnico geral a todos eles, que é *Ki'á* no idioma Ticuna. Em português os índios traduzem-no por nação, o que demonstra a consciência que eles têm do clã como unidade significativa no sistema social tribal”. (OLIVEIRA, 1972, p. 65).

4 TRILHAS METODOLÓGICAS

4.1. Tipo de Estudo

Entendendo o método como aquela intenção explícita de dar conta do que o pesquisador anuncia em seu objetivo, optei por uma pesquisa descritiva com uma abordagem metodológica qualitativa para entender, decodificar e construir componentes e significados atribuídos pelos povos indígenas de San Juan de Atacuari às manifestações corporais próprias do povo Ticuna.

Para Flick, “os aspectos essenciais da pesquisa qualitativa consistem na escolha adequada de métodos e teorias convenientes” (2009, p. 23) para que possam ser realizadas, como menciona Stake (2011), descrições e interpretações das ações humanas, levando-se em conta a intencionalidade do pesquisador e dos sujeitos colaboradores da pesquisa. Na abordagem qualitativa, é necessário entender de forma adequada os pensamentos, atitudes e discursos a partir de variáveis que delimitem a realidade dos sujeitos que se deseja pesquisar. Portanto, o pesquisador tenta relatar algumas experiências situacionais por meio de atividades e contextos que oferecem a possibilidade de compreender como as coisas funcionam em determinado local ou situação.

Segundo observam Denzin e Lincoln (2006, p. 33), “nenhum método é capaz de compreender todas as variações sutis na experiência humana contínua”, por isso se torna importante analisar a pertinência de um ou outro método interpretativo antes de efetivamente empregá-lo no contexto a ser estudado.

Nesse sentido, foram inicialmente pensados como possíveis procedimentos para dar conta do objetivo desta pesquisa, algumas técnicas de produção de dados próprias da etnografia, na entrevista narrativa, na entrevista episódica e na montagem de grupos focais, mas que por questões específicas da pesquisa projetada não foram possíveis de serem seguidas, muito especialmente em função do objetivo e do tempo disponível para a realização do trabalho de campo. Não optei pelo desenvolvimento de uma pesquisa etnográfica, tipo mais comum em pesquisas com povos indígenas, pois meu interesse particular não era o de conhecer os diferentes comportamentos e costumes dos sujeitos no interior daquela comunidade. A entrevista episódica havia sido pensada em função de já ter sido desenvolvida, em outra dissertação de mestrado, por integrante do Polifes (BASTOS, 2012), mas não levada adiante pelo fato de que não pretendia analisar os acontecimentos cotidianos pontuais da

história de vida do colaborador com o fim de compará-los entre os pares de uma mesma comunidade.

Finalmente, a estratégia metodológica foi pautada por meio de um procedimento de interpretação narrativa, pois minha intenção foi a de produzir algumas narrativas de vida dos colaboradores como ferramenta de análise/desenvolvimento do material empírico relacionado com os jogos autóctones indígenas. Conforme Lira e colaboradores (2003, p. 59), utiliza-se esta estratégia para aceder “aos sentidos atribuídos e às experiências dos indivíduos e de seus esquemas interpretativos no que concerne à realidade da vida cotidiana”. Para a produção de narrativas dentro da perspectiva traçada utilizei como técnica de produção das informações a entrevista etnográfica, já que segundo Brito e Reess (2011, p. 65), “ela é um tipo especial de entrevista que emprega questões visando interpretar os significados culturais que as pessoas vivenciam ao longo de suas vidas”. Dessa forma, a entrevista etnográfica se caracteriza como um conjunto de conversas travadas em diversos encontros no campo a partir das quais é possível construir novas questões, que são combinadas com estratégias observacionais desenvolvidas em um tempo menor do que geralmente se faz em etnografias clássicas.

Em outras palavras, a entrevista etnográfica foi o tipo de técnica que a minha pergunta de pesquisa exigia, já que me permitia evidenciar percepções e representações sobre a realidade dos colaboradores da pesquisa, possibilitando assim uma visão mais ampla de sua cultura, suas práticas e seus saberes como parte do relato das suas histórias de vida.

4.2. Aspectos éticos e produção da empiria

O processo de produção de dados se iniciou junto com a viagem da cidade de Bogotá até Leticia (Amazonas), com alguns contatos e informações previamente realizados (senso populacional, contato virtual prévio com profissionais que trabalham na região, localização geográfica etc., descritas no referencial teórico da temática de pesquisa), tanto com entidades governamentais quanto com privadas. Para estruturar de forma adequada a produção de dados disponíveis até aquele momento, foi necessário dividir o processo ao qual denominei “percurso geográfico” em três etapas sequenciais,³¹ as quais aportaram, quantitativamente, informações básicas para complementar o descrito no capítulo da caracterização contextual.

Estas etapas foram definidas da seguinte forma:

³¹ Cada uma das informações descritas se encontra registrada no diário de notas da pesquisa, iniciado a partir do dia da chegada à cidade de Leticia.

Quadro 4 – Percurso Geográfico na produção de dados da pesquisa

Percurso Geográfico	1. Etapa de levantamento documental na cidade de Letícia.
	2. Etapa de negociação de acesso no Município de Puerto Nariño.
	3. Etapa de imersão na Comunidade San Juan de Atacuari.

FONTE: O Autor

4.2.1 Levantamento documental em Leticia

Neste percurso geográfico, a primeira etapa (Produção de dados na cidade de Letícia) foi o levantamento de informações sobre a comunidade indígena de San Juan de Atacuari em entidades, setores e instituições governamentais.

A primeira instituição oficial visitada foi a “*Gobernación del Amazonas*”. Lá busquei informações que imaginava disponíveis nas diversas secretarias institucionais: Saúde, Educação, Planejamento urbano, Turismo e Indeportes Amazonas³². Curiosamente, havia pouquíssimas informações disponíveis nas secretarias de educação e turismo, mas consegui acessar a cartografia da região junto à Secretaria de Planejamento Urbano e o senso populacional básico da comunidade San Juan de Atacuari junto à Secretaria de Saúde.

Quadro 5 – Informação Populacional comunidade San Juan de Atacuari (Colômbia).

INFORMAÇÃO - REGISTRO POPULACIONAL COMUNIDADE DE SAN JUAN DE ATACUARI (COLÔMBIA)		
Curáca	Sr. Roger Martinez Sanchez	
Agente de Saúde	Sra. Nelly Ruiz Ruiz	
Diretor Escola	Prof. Mauricio Ramirez	
Comandante de Polícia	Tte. Shilton Joao Gutierrez	
Inspetor de Polícia	José Ricardo Ramirez	
REGISTRO GERAL	Famílias	81
	Moradias	54
	Crianças menores de 1 ano	11
	Crianças menores de 6 anos	60
	Idosos	31
	População com discapacidade	5
	Adultos	166
	TOTAL POPULAÇÃO	380

FONTE: Secretaria da Saúde Departamental - Novembro 2013

³² Entidade oficial encarregada de planificar, coordenar e fomentar a prática do esporte, a atividade física, lazer, etc. no departamento. Informações adicionais estão disponíveis em: <http://www.amazonas.gov.co/foros.shtml?apc=Cvxx-1366683&x=1364457> Acesso em: 10 nov. 2013.

Já no Indeportes Amazonas obtive com certa facilidade, muitas informações relacionadas aos jogos e olimpíadas indígenas, ao tipo de ação desenvolvida com as comunidades no departamento e à forma de contato com alguns profissionais que acompanham certas atividades esportivas no município de Puerto Nariño³³.

A segunda instituição visitada foi a prefeitura da cidade de Leticia, onde procurei informação na secretaria de educação e mais pontualmente na dependência de esportes³⁴ (setor indicado por funcionários do Indeportes Amazonas), já que bianualmente essa entidade realiza a celebração dos chamados Jogos Autóctones Indígenas, nome que despertou minha curiosidade sobre o sentido de Autóctone para esta entidade, especialmente no que se refere às formas como são celebrados os jogos e a normatividade na qual está baseada a realização dos mesmos. Essa visita foi muito produtiva, pois consegui informações no âmbito local que esclareceram melhor o sentido com o qual são celebrados os jogos (de caráter esportivizado), e como as práticas corporais dos diversos povos indígenas têm sido inseridas neste tipo de evento.

Também foi possível receber informação da área de esportes da Prefeitura Municipal da cidade de Leticia. De tarde, tive um encontro com a pessoa encarregada da realização dos jogos autóctones a partir da qual me informa que estes tipos de jogos são realizados em cooperação com as diversas comunidades indígenas da região. Estes jogos são regulamentados pelas olimpíadas indígenas tendo como base a Lei 181 do esporte competitivo, formativo e recreativo³⁵. De acordo com o que me disse o encarregado da realização dos jogos no município, o autóctone é entendido como “aquilo que é criado pela mesma cultura”. [...] são considerados como jogos autóctones a corrida, a canoagem (canoas tradicionais), a zarabatana, o tiro com arco, e quebrar lenhos em conjunto com esportes convencionais como o basquete, o voleibol, futsal, futebol e natação” (Tradução própria).

A terceira instituição foi a Biblioteca do Banco da República³⁶, onde procurei informação muito específica relacionada com pesquisas e/ou publicações associadas aos jogos autóctones indígenas, ao povo Ticuna ou à comunidade de San Juan de Atacuari. Os resultados foram muito diversos, pois localizei várias pesquisas relacionadas com o povo Ticuna (a partir da perspectiva antropológica, da medicina tradicional e da história da região

³³ Atividades desenvolvidas com a coordenação da prefeitura de Puerto Nariño e a Secretaria de Esportes Municipal.

³⁴ Entidade oficial encarregada do esporte, do lazer e da recreação na cidade de Leticia.

³⁵ Informações adicionais estão disponíveis em: <http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85919_archivo.pdf> Acesso em: 11 Set. 2014.

³⁶ Biblioteca pública presente em 28 cidades do país com alguns dos maiores catálogos nas diversas áreas e produções do conhecimento.

amazônica), escassas produções relacionadas com as brincadeiras do povo Ticuna (em sua totalidade brasileira), e somente uma relacionada aos jogos Autóctones indígenas (livro descrito na introdução da presente dissertação). No entanto, não foi encontrado nenhum documento ou publicação que tivesse como eixo central a comunidade de San Juan de Atacuari.

O último passo desta primeira etapa do percurso foi a aproximação com a organização ATICOYA³⁷, organismo representativo da comunidade frente a órgãos públicos e privados da região, onde, após alguns diálogos e conversas com o presidente da associação, me foi autorizada de forma verbal a realização da minha pesquisa na comunidade anteriormente mencionada. Celebramos alguns acordos e compromissos para minha aproximação junto a comunidade, entre os quais a programação de um segundo encontro no município de Puerto Nariño para formalizar a realização da pesquisa diante da entidade.

Terminadas as buscas das informações nas instituições referidas, comuniquei as autoridades policiais e militares da região sobre o meu deslocamento até a comunidade, já que se trata de uma região fronteira com o Peru conflagrada por disputas territoriais entre as forças públicas e grupos insurgentes de toda a ordem. Por este motivo, a polícia nacional se prontificou a me acompanhar no deslocamento desde a cidade de Letícia até o município de Puerto Nariño, oferta que aceitei de pronto e que me permitiu uma chegada segura até o município de destino.

4.2.2 Negociação de acesso em Puerto Nariño

A segunda etapa deste percurso geográfico foi desenvolvida no município de Puerto Nariño, localizado há quatro horas da capital do departamento. Neste lugar, o trabalho correspondente à produção de dados de viés informacional foi desenvolvido em duas fases: a primeira, na prefeitura municipal (secretaria de educação, saúde e esportes), e a segunda, relacionada ao novo encontro programado antecipadamente com a Associação ATICOYA para a formalização da pesquisa de campo e minha aproximação inicial com a comunidade de San Juan de Atacuari.

Na segunda fase, entrei novamente em contato com a associação ATICOYA, conforme havia acordado com o representante da Associação na cidade de Letícia. Embora o

³⁷ Associação indígena Ticuna, Cocamas e Yaguas (ATICOYA) de constituição privada, que representa, de forma associativa, os interesses dos povos indígenas Ticunas, Cocamas e Yaguas no município de Puerto Nariño, onde se encontram demarcadas as terras de proteção indígenas (Resguardos), entre as quais se localiza a comunidade de San Juan de Atacuari.

presidente da organização não estivesse no município naquele momento, fui atendido pelo secretário geral, que em nome da organização formalizou por escrito a autorização para a pesquisa sobre os jogos autóctones indígenas e a minha viagem para a comunidade. Para isso, foi necessário marcar encontro no município de Puerto Nariño com o Curaca³⁸, que já conhecia o objetivo da minha pesquisa e que teria a palavra final a respeito das permissões necessárias para ingressar na comunidade e desenvolver o trabalho de campo.

No dia seguinte, realizado o encontro com o Curaca, com quem tive uma longa conversa visando obter sua autorização para a realização da pesquisa em San Juan de Atacuari. Tanto o Curaca da comunidade quanto o secretário da associação ATICOYA assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) que havia preparado dentro dos moldes adotados em pesquisas deste tipo na UFRGS (APÊNDICE B)³⁹. Além da assinatura de ambos no TCLE, também recebi uma autorização por escrito do secretário da associação dentro dos modelos adotados por aquela instituição para a formalização de pesquisas em comunidades indígenas. (Ver anexo A – B – C.)

Neste mesmo dia, 19 de fevereiro de 2014, juntamente com o Curaca, iniciamos uma viagem de mais 4 horas em bote (peque-peque)⁴⁰ até chegar à localização exata da comunidade. Durante o tempo de deslocamento aproveitei a oportunidade para conversar, conhecer e saber sobre algumas especificidades da comunidade (localização, povos que moram, tamanho, população, escolarização, trabalho, formas de se alimentar, atividades diárias, crenças, etc.), com a finalidade de ter uma noção dos principais costumes e do tipo de conversa que poderia ter com seus habitantes. Para minha satisfação, recebi muita informação que me permitiu ter uma visão panorâmica mais clara, mas, ao mesmo tempo, algumas surpresas que não tinha projetado e que se converteram em alguns pontos críticos da pesquisa com os quais tive que lidar. Por exemplo, logrei perceber que no interior da comunidade a população pertencente ao povo Ticuna tinha diminuído consideravelmente no decorrer do tempo, além disso, a comunidade se encontrava habitada por mais dois povos (Cocamas e Yaguas), que compartilhavam espaços, vivências, histórias e experiências comuns, mas com diferenças bem marcantes entre si.

³⁸ Os curacas são os líderes políticos do povo (ou comunidade) indígena frente às diversas instituições municipais, departamentais ou nacionais. Eles têm a função de articular os interesses coletivos e as diversas entidades (públicas ou privadas) para dar solução aos aprimoramentos e às necessidades que a comunidade vivencie. No Brasil são conhecidos com o nome de Caciques.

³⁹ O TCLE foi elaborado tomando como referência a dissertação de Schneider (2012).

⁴⁰ Canoa motorizada sem nenhum nível de segurança fluvial usada para atividades de transporte e pesca.
ANEXO D.

4.2.3 Imersão na comunidade de San Juan de Atacuari

Na terceira etapa de produção de dados, que se inicia a partir da minha chegada a San Juan de Atacuari⁴¹, sou apresentado pelo Curaca às pessoas mais representativas da comunidade⁴², com as quais dialogo e apresento, de forma geral, a temática de pesquisa e a metodologia que pretendia desenvolver durante minha estadia. Após terem demonstrado satisfação com a minha chegada, e pelos meus interesses de pesquisa, passei a organizar questões de caráter logístico, relacionadas com o local de hospedagem (*Inspección de policia*) e alimentação algumas delas com as quais não estava acostumado a comer e que faziam parte da alimentação da comunidade local. Uma vez instalado, decidi reservar (3) dias para conhecer a comunidade (localização, infraestrutura, população, atividades diárias, experiências individuais etc.) e iniciar conversas aleatórias com seus habitantes para “quebrar o gelo” ou barreira entre a população e o pesquisador⁴³.

Conviver durante certo tempo neste espaço (8 semanas) me permitiu desenvolver uma aproximação mais pessoal para visualizar elementos como os costumes, o trabalho que se desenvolve e a posição de reconhecimento que alguns dos habitantes possuem no interior da comunidade⁴⁴. Isto me permitiu conhecer as limitações reais apresentadas no campo frente ao planejamento teórico-metodológico realizado no projeto de dissertação.

No processo de conhecimento e de interação com a comunidade, realizei vários encontros e diálogos com os habitantes, a partir dos quais tentava conhecer mais um pouco sobre suas vidas, saberes e experiências. Desse modo, e depois de possuir uma confiança maior, solicitei de forma direta e indireta que me indicassem aqueles que na própria comunidade consideram que possuem algum tipo de conhecimento importante para ser transmitido às futuras gerações. A partir desse ponto, foram indicados simultaneamente alguns habitantes dos povos Ticuna, Cocama y Yagua (com uma faixa etária compreendida entre 26 e 94 anos) com multiplicidade de conhecimentos e saberes⁴⁵, junto a outros que,

⁴¹ Ver mapa Área geográfica comunidade San Juan de Atacuari – ANEXO E.

⁴² Inicialmente sou apresentado para a enfermeira, o gestor de saúde, o inspetor da polícia, e autoridades policiais que cuidam a zona de fronteira com o Peru.

⁴³ Neste período, como parte das atividades de reconhecimento da comunidade, realizei uma visita à escola da comunidade onde recebi de presente o livro *Tras las huellas de yoí*, da editoria Fucai (2010). Livro que fundamenta os princípios indígenas do povo Ticuna com imagens que me ajudaram muito a entender o sentido que o povo atribui a cada um dos seres mitológicos que fazem parte daquela cultura.

⁴⁴ Reconhecimentos que, em alguns dos casos, não eram de caráter hierárquico, nem eram autoatribuídos. Eram baseados simplesmente na percepção dos moradores sobre a posição e o grau de influência dos moradores desta comunidade.

⁴⁵ Saberes de caráter ancestral (o Xamã, o médico tradicional, o artesão, quem fala o idioma, pelas práticas que ainda realiza etc.), saberes de configuração histórica (aqueles que construíram a comunidade, a parteira,

desde suas perspectivas pessoais, não se reconheciam como possuidores de saberes, mas que pela experiência de vida ou interação cultural com outros povos, poderiam ser parte importante nesse processo de transmissão de conhecimento.

Realizei 16 conversas⁴⁶ com aquelas pessoas indicadas pelos moradores da própria comunidade depois de vários encontros e que foram selecionadas conforme o perfil traçado.⁴⁷ Registrei um total de 16 horas e 48 minutos de gravação (conversas), entre pessoas dos diversos povos que habitam o lugar, permitindo a construção de uma grande variedade de respostas nem sempre relacionadas com a temática da pesquisa.

Os encontros para as conversas foram acordados levando em conta duas situações: a primeira relacionada com a disponibilidade de cada um dos referenciados (estabelecida em comum acordo com o objetivo de não interferir em nenhuma das suas atividades cotidianas) e a segunda, que dependia especificamente das condições meteorológicas da zona (já que o pesquisador precisava realizar um deslocamento a pé até o lugar escolhido pelo colaborador), motivo pelo qual em algumas situações foram remarcados os encontros e em outras, não foi possível sair da moradia pelas fortes e constantes chuvas predominantes na região. Em três casos foram necessários o acompanhamento dos filhos⁴⁸, já que alguns dos indicados não falavam espanhol (só falavam sua língua materna); outros pela sua idade se corria o risco de que não entendessem as perguntas, e outros simplesmente era muito difícil entender o que falavam, já que (desde a minha perspectiva) eram constantes as misturas entre o espanhol, sua língua materna e palavras que somente existem ou tem significado na região.

É por isto que a relação geral entre as conversas e os acompanhamentos ficou assim:

sabedores de contos e histórias, etc.) e saberes de caráter moderno (professor da escola, o gestor de saúde, guarda indígena, operador do gerador de energia, etc.)

⁴⁶ Denominei o encontro final de “Conversa” porque o termo “entrevista” gerava uma desconfiança inicial pelo fato de que para eles entrevista é um acontecimento jornalístico realizado com pessoas especiais que sabem mais do que um membro qualquer da comunidade, e só pode ser concedida por quem possui conhecimento escolarizado. Por este motivo, achei mais pertinente usar o termo conversa, já que neles representa um elemento cultural de caráter habitual, no qual é mais fácil falar sobre suas histórias de vida e suas experiências. Maior informação, ver diário de Notas.

⁴⁷ A descrição do perfil de cada colaborador se encontra no APÊNDICE D.

⁴⁸ Os filhos compreendiam e falavam, de forma entendível, o espanhol e alguns conceitos básicos que, possivelmente, os pais não entenderiam, uma vez que, nenhum deles tendo assistido a escola, se considerem “Analfabetos”.

Quadro 6 – Consolidado geral das conversas

16 Horas 48 Min. 19 Seg de gravação			
16 CONVERSAS	7	POVO TICUNA	Sem acompanhamento para as conversas
	6	POVO COCAMA	Foi necessário realizar um acompanhamento com o objetivo de evitar que, tanto o colaborador quanto, o pesquisador confundissem os sentidos das perguntas ou respostas
	3	POVO YAGUA	Foram necessários dois acompanhamentos com o objetivo de entender, tanto as perguntas quanto, as respostas dos colaboradores, pois eles falam seu idioma ou a fala do espanhol não pode ser entendível.

FONTES: Autor

Nesta terceira etapa de produção de dados foi necessário obedecer a um protocolo ético, antes de iniciar a conversa final com cada um dos indicados. Este protocolo foi dividido em três etapas importantes:

- A primeira consistia em solicitar a permissão para fazer uso do gravador durante o tempo da conversa (solicitação prévia à conversa);
- A segunda consistia na solicitação do termo de consentimento livre e esclarecido (TCLE), de forma verbal ou escrito (em alguns dos casos)⁴⁹ ao finalizar a conversa, já que muitos dos entrevistados não sabem nem ler, nem escrever.
- E uma terceira, que consistia na permissão para tirar uma fotografia do colaborador da conversa;

A partir do exposto acima, tanto a permissão para o uso do gravador, quanto o TCLE solicitado ao finalizar a conversa foram autorizados sem nenhuma restrição. Somente um dos participantes não autorizou tirar fotografia dele, já que argumentava sua inconformidade com “ficar preso no papel⁵⁰”, fato ao qual o pesquisador assentiu afirmativamente.

⁴⁹ Ver apêndice C.

⁵⁰ Palavras traduzidas pelo seu filho de acordo com o que o participante da conversa falava na sua língua. Maior informação ver diário de notas.

Tal como foi estabelecido no capítulo metodológico, as conversas foram configuradas em torno de um roteiro de entrevista semiestruturada⁵¹, a qual serviria (a partir de um sentido flexível) de âncora nos diversos encontros estabelecidos com os colaboradores da pesquisa. Por esse motivo, se apresentaram surpresas e inconvenientes (ponto crítico) para seguir aquele tipo de guia no momento da conversa, pois fatores como a linguagem, a não compreensão e/ou distorção de algumas perguntas e o senso comum usado cotidianamente por eles (senso comum não científico com o qual o pesquisador não tinha familiaridade), fizeram com que mudasse minha lógica de conversa, saindo do roteiro estabelecido inicialmente.

Devo esclarecer que em virtude da preservação da identidade e do bom uso da informação prestada pelos colaboradores durante a pesquisa, as contribuições que se apresentaram foram identificadas com os nomes dos animais mitológicos oriundos das muitas histórias que cada um dos colaboradores me contou no período que lá estive. Desta forma, ao final das falas que foram citadas na parte analítica, foi inserido o nome das personagens narrativas de cada colaborador seguido do povo ao qual pertencem com a finalidade de estabelecer diferenças, aproximações e relevâncias entre as interpretações que os mesmos possuem e a temática da presente dissertação.

O mais curioso da nossa primeira conversa foi que as perguntas realizadas nas primeiras entrevistas foram modificadas completamente pela necessidade de que eu tinha de me aproximar a linguagem que na comunidade é usada. É por isso que as perguntas planejadas no roteiro foram repensadas sem levar em conta um padrão específico estruturado, simplesmente as conversas foram desenvolvidas conforme o sentido e a conversa. É por isto que decidi realizar uso de tópicos ou temas que fizeram mais fácil a boa interpretação tanto pelo colaborador como pelo pesquisador (Diário de notas).

O fato de ter encontrado populações que não sabem ler, escrever ou falar o espanhol, mas que falam sua língua materna, foi por mim considerado um sinal da grande riqueza cultural que ainda predomina em algumas das regiões mais afastadas do país, levando a pensar em como a academia pode aportar conhecimento, reconhecer o valor e ajudar a preservar e a divulgar este tipo de cultura. Entre tantas surpresas (colaterais) que tive no convívio com as pessoas daquela comunidade foi o fato de os colaboradores, alguns com mais de 50 anos, não conheciam sua idade ou o nome do lugar onde nasceram, o que de certa forma é um indício de abandono daquela comunidade pelo poder público.

⁵¹ Ver apêndice A.

Terminada a produção de dados no campo, foi indispensável realizar uma estruturação, organização e sistematização das 16 conversas por meio de um processo de transcrição geral. Este processo considerou a transcrição total das conversas de forma fiel à conversação original realizada com cada um dos colaboradores.

Dando seguimento, e como segundo plano, as transcrições foram adaptadas⁵² e formatadas no modelo “Garimpendo Memórias” do CEME⁵³- UFRGS, com a finalidade de tornar inteligíveis as conversas no momento da leitura. Essas adaptações não mudaram o sentido nem os significados que os colaboradores deram a cada uma das conversas. Mesmo assim, as conversas foram transcritas somente no idioma espanhol, já que, ao fazer a tradução para o português, correr-se-ia o risco de que muitas palavras ou sentidos não possuíssem uma tradução específica ou, simplesmente, mudar-se-ia o significado que os referenciados outorgaram no momento da conversa⁵⁴.

⁵² As adaptações foram realizadas levando em conta as necessidades para fazer entendível a leitura e compreensão da conversa. Foram adaptadas palavras que não existem no espanhol, mas que têm sentido e são compreendidas unicamente pelos habitantes indígenas de diversos povos nesta zona geográfica Amazônica.

⁵³ Centro de Memória do Esporte – Escola de Educação Física – UFRGS. Informações adicionais estão disponíveis em: <<http://www.ufrgs.br/ceme/site/entrevistas>> Acesso em: 22 Ago. 2014.

⁵⁴ Para entender melhor cada uma das falas referenciadas na presente dissertação, foi indispensável registrar e traduzir para o português aquilo que em forma geral é possível ser traduzido das falas dos colaboradores. Isto com o fim de operacionalizar e fazer entendíveis em forma básica o significado que desejam transmitir no seu idioma materno. Ver Apêndice E.

5. REDES DE ESTRATOS ANALÍTICOS

Levando em conta tudo o que foi produzido na trilha metodológica anteriormente descrita (conversas – transcrição – formatação), e para dar conta de processar o volume de dados dentro do foco do estudo, organizei os achados da pesquisa em quatro etapas processuais a fim de elaborar uma codificação que me permitisse agrupar as diversas unidades de significado que daí emanaram.

Estas etapas foram desenvolvidas da seguinte forma:

Quadro 7 – Etapas processuais para a análise dos dados

1. **Leitura e releitura das conversas:** Foram feitas várias leituras de cada uma das conversas com a finalidade de identificar tanto elementos convergentes quanto divergentes na fala de cada um dos colaboradores da pesquisa.
2. **Interpretação, etiquetagem e rotulação:** Foi necessário realizar uma interpretação geral de cada conversa para, em seguida, “etiquetar” elementos importantes e de valor significativo para a análise final.
3. **Unidades de significado:** Nesta etapa foram criados códigos gerais que aglutinaram de forma específica cada uma das interpretações realizada na etapa anterior.
4. **Composição entre os diversos códigos textuais:** Tais representações são o resultado das convergências e divergências entre associações das diversas unidades de significado.

FONTE: Autor

Como resultado das etapas processuais anteriores foram geradas, num primeiro momento, 1.397 unidades de significado gerais⁵⁵, aglutinadas em sete (7) categorias que se repetiam ou não se relacionavam entre si: cultura, escola, rito, Jogo, legado cultural, atualidade e uma última denominada “não relevante”, na qual se inseriam elementos das conversas que não considerei diretamente relacionadas ao interesse da minha pesquisa. O próximo passo foi descartar aquelas unidades que se repetiam entre as categorias anteriormente mencionadas, obtendo como resultado 755 unidades de significado para a totalidade das conversas (APÊNDICE D).

⁵⁵ Unidades de significado que a partir de minha perspectiva eram demais para realizar uma análise de representação final (APÊNDICE E).

Apesar da aparente redução, considerava 755 unidades de significados uma quantidade muito grande para viabilizar uma análise que pudesse, de algum modo, dar conta do problema de pesquisa proposto e, assim, alcançar o objetivo traçado na presente dissertação. É por isso que decidimos deixar o processo em “*Stand by*” enquanto me dedicava a uma série de sistematizações gerais do material levantado para a pesquisa. Para refinar ainda mais as categorias, depois de uma semana sem tocar no trabalho, refiz as quatro etapas processuais descritas anteriormente. Tal distanciamento me permitiu compor os resultados de um modo mais equilibrado e congruente à primeira codificação.

Os resultados foram articulados em 77 unidades de significados gerais (APÊNDICE F), a partir dos quais, e por meio de uma organização e aPolifes detalhado, se estabeleceram dois (2) grupos estruturais aos quais denominei Cifragem primária (verde) e Cifragem secundária (vermelho), onde foram localizadas a totalidade das unidades resultantes. O primeiro grupo (Cifragem Primária) é aquele no qual aglutino todos os códigos e unidades que contribuíram na busca da resposta à minha pergunta de pesquisa. Quanto ao segundo grupo (Cifragem secundária), é aquele no qual realizei aPolifes de todos os códigos que não estão diretamente relacionados ao problema de pesquisa e, portanto, não foram levados em conta na análise final do conjunto de informações disponíveis.

Entre as categorias de análise que integraram os grupos “Cifragem primária” e “Cifragem secundária” se encontram os seguintes códigos:

Quadro 8 – Cifragem primária e Cifragem secundária

<p style="text-align: center;">1. JOGO AUTÓCTONE</p> <p style="text-align: center;">2. PRÁTICAS CORPORAIS</p> <p style="text-align: center;">3. ARTEFATOS CULTURAIS</p> <p style="text-align: center;">4. CULTURA INDÍGENA AMAZÔNICA</p>	<p style="text-align: center;">HISTÓRIAS E CONTOS CULTURAIS</p> <p style="text-align: center;">INTERESSES EXTERNOS. PELO POVO</p> <p style="text-align: center;">POLITEÍSMO E RELIGIÃO</p> <p style="text-align: center;">VIDA FAMILIAR</p> <p style="text-align: center;">ATUALIDADE</p> <p style="text-align: center;">SUBVALORAÇÃO SABERES</p> <p style="text-align: center;">ESCOLA</p>
--	--

FONTE: Autor

No interior do grupo de categorias de análise que integra a Cifragem Primária agrupei os seguintes códigos de significado:

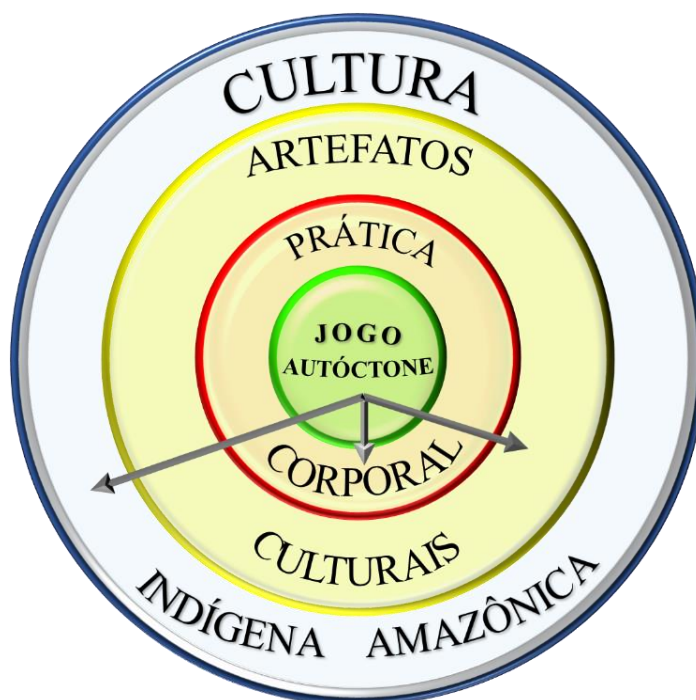
Quadro 9 – Consolidado geral - códigos de significado da cifragem primária para análise de dados.

1. **Jogo Autóctone:** Nesta categoria agrupamos elementos de significado como o jogo natural, jogos por gênero, jogo como imitação, lugares propícios para o jogo, tipos de jogo, jogo como função cultural, jogo ao interior do ritual, funções dos animais no ritual Ticuna, jogos de presentificação de animais representativos, jogo comunitário, jogo para o desenvolvimento de habilidades.
2. **Práticas corporais:** Abrange aproximações como pintura corporal, experiências corporais, danças, trabalho comunitário, funções de gênero (subsistência), trabalho do lar e trabalho formativo para crianças;
3. **Artefatos culturais:** São integrados por brinquedos, ferramentas, fantasias (máscaras), músicas e que fazem parte dos costumes dos diversos povos indígenas que habitam a região;
4. **Cultura Indígena Amazônica:** Nesta categoria foram aproximados elementos relacionados com a transmissão de valores por conselhos (gênero), transmissão de saberes orais, corporais e de gênero, transmissão do ser indígena, língua materna, transmissão de conhecimento cultural, experiências dos velhos, aprendizagem pela convivência com outros povos, medicina tradicional, e a transmissão de saberes relacionado com a natureza;

FONTE: Autor

Tendo presente tal agrupamento, e sabendo que este processo de análise demanda muito tempo de pesquisa, estabeleci figurativamente uma estratégia para inter-relacionar, e ao mesmo tempo hierarquizar, todas as informações necessárias para compor o presente capítulo. A figura abaixo representa o que chamei de redes de estratos que me ajudaram a posicionar o que correspondia de maneira mais direta ao meu problema de pesquisa e orientaram o processo da escrita. Minha intenção era a de articular de modo mais proveitoso a teorização e a empiria para poder visualizar a especificidade dos jogos autóctones indígenas por meio dos significados atribuídos pelos povos de San Juan de Atacuari às manifestações corporais próprias do povo Ticuna.

Figura 7 – Rede de estratos analíticos.



FONTE: Autor

Esta rede de estratos foi organizada em quatro círculos concêntricos contendo cada um sua respectiva categoria, que correspondem à cifragem primária descrita anteriormente. Apesar de parecer algo bastante simplório para constar em um texto acadêmico, é importante ressaltar que esta imagem foi extremamente importante para a composição final da análise, visto que o volume de material empírico produzido a partir das entrevistas e observações foi enorme. Para poder entrelaçar os componentes dos diferentes estratos no conjunto das análises, tomei o jogo autóctone como ponto de partida e de chegada da operação analítica, passando pelas narrativas dos colaboradores ligadas ao mundo da predação, às práticas corporais celebrativas e rituais, às práticas corporais de subsistência e entretenimento. Além disso, e reconhecendo a pesquisa qualitativa como um produto de artesanato intelectual (GONDIM, 2006), foram acrescentadas ao processo anotações sobre as vivências no campo e impressões pessoais registradas no diário de notas, que contribuíram para a interpretação das respostas dos entrevistados e para a construção da operação analítica.

5.1 Experiências do mundo da predação

Los jóvenes ya están preparados para que salgan disfrazados, tienen sus disfraces de Yanchama, ahí ellos hacen su disfraz. [...] De tigre, Boa, vaya a ver la boa está ahí, pero es un cristianito que maneja pues eso ¿no? [...] ahí está un muchacho metido. Ahí gritaba y la inmensa boa está sacando la lengua y se agacha por donde los criaturos y ¡huyuy! pobres criaturos, los criaturos se embalan corriendo de miedo. Así es. El tigre está andando, inmenso tigre va a ver su bigote por acá y con sus ojos así igualito a un animal, el tigre completo mejor dicho, ese esta disfrazado, un muchacho ahí adentro esta, es el que le hace caminar, hasta a mí misma me daba miedo. [...] No tenían la misma música pero entonces seguía cuando los porquerías del monte ya vienen, los picaros que son, contra las muchachas ya vienen, ya con su grosería, ya pues vienen a molestar a las muchachas, la nalga le pica, que le huele y en su cabeza le haces Tetetetetete así juegan ellos en sus fiestas, el montón de hombres sale del monte así disfrazados, a veces unos tienen cría en la espalda, otros son de colores, le sigue, le arranca, le quita de su espalda esos miquitos. Bonitos pues, ellos como tienen sus idiomas pues se comprenden entre ellos. *(BUGEO) Cocama.*

A importância de compreender o jogo a partir de uma característica diferenciadora ao mundo extratribu é um dos principais pilares argumentativos para sustentar a existência do jogo autóctone na cultura dos povos indígenas da América Latina. Com isto, novamente, desejo deixar claro que meu objetivo neste trabalho não é mostrar os jogos autóctones como o elemento salvacionista para a preservação cultural do povo Ticuna, nem fazer com que outras concepções de jogo sejam consideradas ou descartadas, desde um princípio da dualidade (boas ou ruins) neste tipo de população. Minha intenção é mostrar que existem outras possibilidades de compreensão do jogo, a partir de ligações de caráter cosmológico que, pelo menos até o momento, não têm sido valorizadas na academia, em especial na educação física, que acaba privilegiando o caráter meramente lúdico ou então esportivizado destas práticas corporais.

Durante o desenvolvimento do processo de produção de dados na comunidade de San Juan de Atacuari foram identificadas questões que permitiram visualizar o jogo a partir de uma configuração próxima da ideia do autóctone, oferecendo perspectivas de relação entre suas práticas corporais, elementos mitológicos e a teorização construída na presente dissertação. É por isto que tomo como ponto de partida e de chegada o conceito de Jogo Autóctone, para iniciar o processo analítico-explicativo com o objetivo de desenredar, desde a

perspectiva do jogo Ticuna, uma rede de interconexões locais entre as crenças, a cultura corporal e a sua cosmopraxis⁵⁶.

Dentro dessa premissa, encontrei nas diversas conversas componentes (intangíveis) de caráter cosmológico que situam os tempos, os espaços e as situações específicas que dão sentido de existência para os seres mencionados nas narrativas. Seres mitológicos como “*el Bugeo*⁵⁷, *la Curupira*, *el Gigante*, *la Madre de monte*, *el Duende*, etc.” desempenham papéis importantes na construção histórica e cultural dos povos que habitam a região, já que sem importar o povo ao qual pertencem, muitos, no transcorrer das suas vidas, têm estabelecido esporadicamente contato direto com alguns destes seres sobrenaturais.

O trecho a seguir, narrado por um dos colaboradores, é um interessante exemplo para entender como estes seres extra-humanos se encontram com os humanos.

“Ya era tarde. Le dije a mi mama “¿mama y ahora para dónde volvemos?” ella me dijo “no hijita vamos a volver para la casa porque no aguanta coger por otro camino”, ahí le encontramos a mi abuelito volviendo, cuando llegábamos a los caminos venia el animal del monte, miramos el animal de monte que es grande, grande, grande, el que le dicen el diablo será. [...] ese tenía unos perros, unos perros grandotes así (haciendo referencia a perros de la mitad del cuerpo de un adulto promedio), de aquí para atrás era bien flaquito, la cola blanquito pero la boca era así bien maciza. Eso cuando ladraba saltaban candela de la boca de ellos, yo con mi abuelo estábamos escondidos debajo de un palo, resabiada. Yo no quería salir ni a comer. Eso nos dieron como las tres de la tarde del otro día, y mi abuelito ahí escondido hasta que ya no estaba ese diablo” (*RINAWÉ*). *Ticuna*.

No relato de *RINAWÉ* se tem uma noção da força simbólica do encontro entre um indígena e seres de caráter mítico em locais específicos, um momento em que se “realizam” as conexões entre dois mundos/planos que dá sentido a um tipo específico de experiência predativa partilhada pelos diferentes povos indígenas.

Abaixo mais um exemplo de encontro; desta vez relatado por um integrante do povo Cocama.

⁵⁶ Entende-se Cosmopraxis como aquela ligação outorgada pelos povos ameríndios não só na forma de entender a natureza na sua cultura, como também nas formas como este tipo de cultura são vivenciadas.

⁵⁷ Boto cor de Rosa na cultura brasileira.

[...] yo le mire al gigante en el monte, en la selva, es un hombre alto, yo le miré aquí, aquí en este monte arriba, al gigante, mi chagra era de aquí hasta arriba, tenía platanera, y venia aquí a tumbar todo [haciendo referencia al gigante]. [...] Entonces un día por acá como a las cuatro (4) de la tarde, me voy, caminando y veo a un hombre inmenso alto, bien alto, que pasaba por los palos y los tiraba. – “haaaa este es el animal que tumba todo. Ya vengo pues”, calladito camine sin hacer bulla. “Vamos a ver ese animal que está votando el plátano en la parcela”. [...] me devolví y nuevamente le encuentro ahí, cogí la escopeta y dije – voy a cogerlo ahí y le pego un tiro ¿e?, PAAAHHHH... Humm eso fue como humo profesor, se fue rápido, se perdió profe, se volvió humo, como será que ese animal se pierde en medio del humo. (*GIGANTE*). *Cocama*.

A interação entre o ser humano e seres de caráter mitológico normalmente é mediada por certos tipos de animais. Na comunidade de Atacuari, os animais representativos de cada clã cumprem funções agenciadas por seus próprios membros, que ressaltam narrativas históricas, cantos e convívios entre o mundo horizontal e o mundo vertical, fato que em uma construção coletiva, reforça constantemente o grande tecido ancestral.

Onças, Cobras, Golfinhos, Pássaros, Tatus, Macacos, Elefantes, Ursos, Jacarés, entre outros, representam, cada um deles, um conjunto de saberes e vivências transmitidas geracionalmente (por meio da oralidade), que tem por função a formação e a preservação das formas de vida dos povos que habitam a região amazônica agregando fatores simbólicos nesse meio de interação cósmica.

Destaco a seguir um relato que ilustra esta função formativa e de transmissão:

[...] y pues contando ya de la boa, pues allá unos chamanes “¿y ahora que hacemos porque este animal no nos deja pasar a pescar al otro lado?” entonces ellos dijeron “bueno, busquemos más chamanes para saber qué es lo que se le puede hacer a esa boa” dicen que era una boa así de alta como de unos cuarenta (40) metros o algo así, entonces la serpiente no le dejaba pasar a la gente, eso temblaba la tierra. [...] mira, dicen que disque relámpagos, lluvia, tempestades, rayos con la lluvia Hmmm, viene tumbando palos, se fue, pasó al puerto de la gente, rompiendo de todo y salió la boa; de esa manera la gente hasta el momento, ya pasan hasta allá (*CHICUA*). *Ticuna*.

Algo muito parecido foi descrito por uma das colaboradoras durante uma de nossas conversas. Ao perguntar sobre histórias que seus ancestrais lhe transmitiram, prontamente me contou a lenda do *Bugeo* (Boto Cor de Rosa) da seguinte forma:

Pues el Bugeo, antiguamente eso era una fiesta ¿no?, una fiesta que había, y se enamoró de una muchacha, dicen del Bugeo; bueno, el Bugeo se transformó en un hombre, bien hermoso el joven, de ojos bien lindos. Y la muchacha cuando está en una fiesta allí, su madre y todos dicen bueno; el joven llegó y a la muchacha la recogió, comenzó a bailar con la muchacha y entonces, cuando ya el Bugeo se sintió será como bien borracho, quería volver y no podía ni caminar y entonces ya estaba amaneciendo, entonces el Bugeo se botó así en el patio (quedando acostado) y cuando vieron tremendo Bugeo de esos colorados tirado ahí en la selva, la muchacha se asustó porque era un joven muy bonito y cuando se emborracho pues se botó así y era un tremendo Bugeo y la muchacha pues se asustó. Pues esa es la historia del Bugeo. (CARACHUPA). Ticuna.

Certamente, existe uma quantidade grande de contos e histórias que foram descritas e registradas na realização das diversas conversas. Narrações que trazem em si metáforas que vão ganhando sentido nesse tipo de relação cosmológica, dentro de uma lógica predativa, que é transmitida pelos mais velhos às gerações seguintes e também transmitido diretamente pela própria natureza a alguns “escolhidos”.

Um exemplo de “transmissão” da natureza me foi relatado em uma conversa com o colaborador *WIMBA*, responsável pelos cuidados em saúde dos povos da comunidade e pertencente ao povo Yagua. Ele me disse que tudo que aprendeu desde criança sobre medicina tradicional (Xamã) lhe foi transmitido diretamente das plantas, em especial da Madre Wimba⁵⁸, quem ensinou todos os segredos para curar qualquer tipo de doença.

[...] yo le conversaba “hermana de la Wimba, enséñame, yo también quiero sanar y quiero aprender. Yo no quiero aprender para hacer maldad a la gente, yo quiero aprender”, “vas a aprender no pasa nada” [respondiendo la Wimba], no mal. Ya pues cuando todos estaban durmiendo y tapados, ya ahí si aprendía. Ya de mañanita, tomar jugo para curar el mal de la gente. Ahí tomé ese jugo y ahí si aprendí. Ahí si aprendí. Ahí le hablaba a mi madre Wimba que vivía en el Perú y me decía “¿que vos quieres jovencito?”, “yo quiero aprender” [respondiendo a la pregunta de la Wimba]. “¿Tu quiere aprender?” *!si!* [respondiendo] “ya; en este cachimbo va a soplar, “Fhuuuu, Fhuuuuu”, ya, con eso aprende tú, tú vas a aprender tranquilo, no va decir para otro brujo, otro brujo nada, yo te estoy enseñando porque tu aprender de la wimba”. (WIMBA). Yagua.

⁵⁸ Árvore com grandes propriedades medicinais da região aos quais são atribuídos segredos curativos que só podem ser ensinados a xamãs escolhidos pela própria natureza. Da mesma forma, esta planta é considerada como a mãe de várias espécies medicinais que junto com a ajuda do xamã e outros segredos da natureza, sanam doenças de caráter físico, espirituais ou de maldade.

Fato que é confirmado por seu filho, acompanhante na conversa, quem traduz em palavras simples o que seu pai com dificuldade consegue dar a entender em espanhol.

Pues él dice que aprendió de una planta que hay por acá, de una Wimba, de un palo, ahí aprendió mi papa. [...] él hablo con el palo y el palo como tiene dueño él le enseñó; el palo le enseñó a él (*FILHO DE WIMBA*). *Yagua*.

Todas as falas acima destacadas têm em comum o fato de apontarem, dentro de uma forma muito particular de nomear as coisas do mundo, que a predação é um dos elementos fundamentais para o entendimento da cultura corporal indígena, bem como para a compreensão dos significados atribuídos pelos moradores de San Juan de Atacuari às diversas manifestações corporais, entre eles os jogos autóctones, que são praticados para diferentes finalidades: subsistência, entretenimento, celebrações ritualizadas.

5.2 Práticas corporais celebrativas e rituais

Um ponto destacado no transcorrer das conversas pelos 16 colaboradores foi a celebração do ritual Ticuna de “La pelazón”⁵⁹, onde se apresenta uma das experiências mais representativas para a compreensão do jogo autóctone. Este assunto também surgiu das vivências particulares de cada um dos colaboradores ao longo das suas vidas, já que o fato de morarem em uma região com grande diversidade de povos indígenas fez com que as interações com seus costumes e tradições inserissem estes povos como partícipes diretos desse tipo de ritual.

Curiosamente, quase todos os colaboradores da pesquisa que não fazem parte do povo Ticuna também relataram ter participado ativamente no ritual “de la Pelazón”, descrevendo o processo, a organização e as práticas internas em uma perspectiva distinta da proveniente do povo Ticuna. Relatos a partir da visão dos povos Cocama e Yagua⁶⁰ ilustraram a grande

⁵⁹ Ritual ou celebração Ticuna a partir da qual é realizada a passagem de uma criança (menina) para o estatuto social de adulta (mulher). Esta festa é celebrada a partir do momento no qual a criança apresenta sua menarca ou primeira menstruação, condição que permite desfrutar de novos direitos, conhecimentos, atividades e responsabilidades próprias da cosmologia do povo Ticuna. É conhecido no Brasil como Ritual da Moça Nova (ARAÚJO, 2004). Informações adicionais estão disponíveis em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Ww4C0EwUZfl>> Acesso em: 8 Set. 2014; como também em: <<http://www.bdigital.unal.edu.co/6287/>> Acesso em: 8 Set. 2014.

⁶⁰ Informações adicionais estão disponíveis em: <<http://www.unicef.com.co/wp-content/uploads/2014/04/Consejos-de-Nuestros-Sabedores.pdf>> Acesso em: 15 Set. 2014; como também em: <https://www.youtube.com/watch?v=w-gWe_Mld0U> Acesso em: 16 Set. 2014.

importância que este ritual representa para o povo Ticuna e como este tipo de celebração era especial para a interação entre povos indígenas participantes do acontecimento, pois era ali onde se compartilhavam características comunitárias que faziam emergir redes de interconexões sempre vinculadas a uma visão da manifestação do sagrado e a renovação de ciclos e energias.

Aproximar-me deste tipo de fenômeno fez com que concluísse que este tipo de celebração fazia do povo Ticuna um grupo com características articuladoras, pois a partir do convite (para a participação no ritual) e a forma específica como este era transmitido nas zonas próximas ao acontecimento, permitia a organização e participação dos diversos povos com os quais compartilhavam territórios. Na fala do participante *MANATI* fica claro o jeito como se preparava a recepção dos convidados (que poderiam ser de outros povos) para as festas do povo Ticuna.

[...] eso primero le preparábamos la bebida para invitar a mucha gente, la familia, fuera de la familia, otras personas, los vecinos, venían de diferentes partes. [...] los invitábamos a través de una bocina, por medio de una bocina le invitamos a los invitados; pongamos un ejemplo de que aquí iba a hacer la fiesta ¿ya?, entonces de aquí se buscaban a dos señores o dos jóvenes [...] entonces estos dos jóvenes obedecían e iban soplando la bocina. [...] Ella se escuchaba lejísimos, por ejemplo de aquí, tú soplabas y se escuchaba en el Siete de Agosto [comunidad indígena cercana localizada a varios kilómetros por río], “Haa, nos están invitando, en tal parte va a haber una fiesta” [haciendo relación a lo que era entendido por quienes escuchaban el sonido], lo mismo, salían por allá por el río, tocaban como una trompeta y allá la gente ya sabía que en tal parte les estaban invitando. (*MANATÍ*). *Ticuna*.

É por isto que ao me aprofundar mais um pouco na conversa sobre a integração com outros povos, decidi perguntar se naquelas celebrações era possível a participação de outros povos diferentes ao Ticuna, a resposta foi a seguinte:

Claro, claro que sí, pues para eso estaba invitando, por decir, si yo toco la bocina de aquí, si ellos ya saben que allá viven Cocamas, allá viven Yaguas, allá viven Huitotos, entonces si yo toco la trompeta desde aquí para allá, entonces están diciendo que nos están invitando, obviamente por deber tienen que ir a participar de esa fiesta porque se les está invitando. (*MANATÍ*). *Ticuna*.

A resposta anterior me permitiu entender que tal articulação carregava elementos muito mais significativos do que a simples junção de povos indígenas para acompanhar um acontecimento em um lugar determinado. Assim concluí que os Ticuna se encontram estruturados em um sistema aberto de interação com os demais, pois permitem a participação

de outras culturas indígenas em suas celebrações internas. Fato que me permitiu justificar as conversas dos colaboradores pertencentes a outros povos como um elemento de análise agregado à caracterização sob a perspectiva Ticuna.

É por isto que práticas corporais celebrativas como as danças, os artefatos culturais como as músicas e os instrumentos, o ritual, o processo de fabricação de bebidas, a procura dos alimentos para os convidados e o uso de máscaras possuíam um alto significado simbólico associado ao mundo cosmológico, no qual outros povos partícipes compartilhavam e também contribuía com certas conexões culturais entre saberes e ideias relacionados com os estilos de vida de cada povo. Em outras palavras, a presença de um povo indígena (qualquer que fosse) neste tipo de acontecimento estabeleceria relação entre diferentes elementos (músicas, jogos, rituais, animais mitológicos, etc.), que poderiam ou não ser marcantes para os povos participantes das festas, interligando-os culturalmente.

Por isso, aproveitei as falas dos participantes da pesquisa que pertencem aos povos Cocamas e Yaguas para tentar apreender os significados dos jogos autóctones a partir da visão peculiar de cada um destes dois povos em relação aos Ticuna, estes últimos considerados um grupo étnico articulador por se abrir às outras culturas, buscando entender as relações de reciprocidade entre estas diferentes etnias no intrincado processo de significação desta prática corporal indígena.

Cabe mais uma vez ressaltar, considerando o descrito no capítulo “2.3 *O autóctone: Acepções básicas e o processo de construção conceitual*”, que minha intenção específica desde o projeto de qualificação era a de caracterizar este tipo de jogo não como uma prática de criação pura, inalterada e homogênea, indissolúvel entre os integrantes de determinada sociedade, e sim como um elemento que configura uma interligação cosmológica diferenciada em relação ao ponto de vista ocidentalizado.

A articulação de diversas práticas corporais de caráter preparatório para festas e celebrações como na realização do ritual da passagem (pelazón), reúne sentidos e significados em prol da noção de “nascimento” da mulher para o mundo dos adultos, pois é ali onde é possível acrescentar, segundo minha perspectiva, certos benefícios e responsabilidades que se incorporam a seus conhecimentos, visando à formação da pessoa dentro dos princípios da sociedade, da família e da tradição.

5.3 Práticas corporais de entretenimento e subsistência

Tendo presente a lógica predativa no processo de produção de dados na respectiva análise, também foi possível encontrar inúmeras particularidades nas narrativas extraídas das diversas conversas com os colaboradores da pesquisa. Muitos deles descreveram de forma detalhada vivências relacionadas com práticas corporais, especialmente os jogos, que estavam diretamente vinculadas ao plano cosmológico, mas que possuíam traços característicos de entretenimento (ludicidade) e de subsistência que também são encontrados em culturas extratribu.

Um exemplo dessa ordem foi descrito pelo colaborador *CARACHUPA*, especialmente quando destacou a relação entre o jogo em interação com certos animais que não tem uma conotação “presentificativa”, ou seja, nas práticas nas quais necessariamente não há o encontro entre os dois mundos/planos, mas apenas a imitação, a ludicidade e o divertimento.

[...] jugábamos nosotros a escondidas, y el otro decía “yo voy a ser el tigre”, y el otro decía, “yo voy a ser el gato” y el muchacho subía entre nosotros y subía a un palo “a ver si me coge el tigre” [...] y no le comía porque era otro cristiano⁶¹” (*Carachupa*) *Ticuna*.

É aqui que, a partir da interação entre o jogo, o local onde ele se desenrola e o convívio diário com animais selvagens, se estabelece uma vivência lúdica para as crianças daquela comunidade que tem na imitação de animais sua principal característica.

O estabelecimento de lugares para a prática do jogo também possibilitava a interação lúdica entre os membros da comunidade por meio de brincadeiras criadas de acordo com o ambiente, tal como descreve o colaborador *MICO* no seguinte trecho:

El principal [lugar de juego] en el agua, en el patio y en la selva. Jugábamos mucho en el agua, hacíamos como columpios, saltábamos, los niños pequeños aprendían a nadar mientras la mama lava la ropa, unos saltaban, otros jalaban, otros empujaban, todo en el agua. También hacíamos juegos en el agua, jugábamos a las cogidas, a que unos animales cogían a otros dentro del agua. También inventábamos juegos con pelotas de trapo, para jugar en el patio, en ese tiempo no existía el balón, solamente pelotitas de trapos bien amarraditas, ese era el balón de nosotros. También subíamos árboles para bajar frutas o para saltar al río cuando esta alto. (*MICO*). *Ticuna*.

⁶¹ Gíria proveniente da época da colonização na qual se pensava que os pertencentes à religião cristã eram seres racionais.

Na fala anterior, considero importante abstrair de forma pontual a frase: “*jugábamos a las cogidas, a que unos animales cogían a otros dentro del agua*”. Ela me nos leva a pensar que neste tipo de jogo não é possível relacionar a presença dos elementos cosmológicos e presentificativos, embora boa parte dos animais imitados nestas brincadeiras seja representativa e tenha grande importância para os povos indígenas da região.

O jogo de entretenimento como parte das práticas corporais vivenciada pelos colaboradores da pesquisa também tem uma forte influência no tipo de atividade realizada por eles quando eram crianças, pois é nessa fase da vida que cada um aprende pelo convívio junto à natureza e à vida comunitária. É assim que atividades como imitar animais, pular no rio, jogar em família, compõem uma grande quantidade de práticas construídas nos primeiros anos da vida. Desta forma, é possível perceber uma diferença entre o brincar com intuito de imitar animais (como qualquer criança em qualquer canto do mundo) e os jogos que possuem uma alta representatividade predativa.

Temos aqui um exemplo de imitação mais próximo do entendimento de Caillois (1990) sobre *Mimicry*, pois as características aqui enfatizadas estão na linha da reprodução de movimentos típicos de um animal por meio da prática de um jogo:

[...] hay veces que nosotros jugábamos ¿no?, había este, la más grandecito, era la gallina con su cría, y los otros más grandecitos también eran el gallo, y ellos iban cantando: “De donde vinisteis Gavilán, de la montaña Gavilán, hazte a tu presa Gavilán, de la montaña Gavilán”. Y ahí era donde venía el gavilán a querer cogerse al pollito, al más pequeño pollito; y la mama que era la más grandecita, ella y el gallo, salían a pelear con el gavilán, y el gavilán corría, en un descuido, dejaba la cría la gallina y el muchachito Pio, Pio, Pio, Pio y el gavilán le estaba llevando ya, cuando venía el gallo a patadas hacia correr el gavilán, y era una risa de los muchachos, ese era el juego antiguo, eso es lo que yo les enseño a ellos. (*MOTÉLO*). *Cocama*.

Neste jogo é possível encontrar uma relação entre a imitação de alguns animais que as crianças realizam e as funções inatas de autoproteção que a natureza outorga a seres humanos e animais. É assim que são aprendidos valores específicos do ser indígena que conformam um conjunto de elementos relacionados com o lúdico, a responsabilidade e o trabalho para sua própria subsistência.

As práticas corporais comunitárias também se encontram presentes na vida cotidiana dos povos indígenas daquela região, pois o fato de reunirem forças para ajudar algum dos membros nos afazeres da coleta, na semeadura e na limpeza (limpeza da roça), faz com que toda essa integração de saberes e experiências dos adultos sejam exemplo para as crianças que se encontram presentes no meio, pois é com este tipo de vivência que eles aprendem os

afazeres próprios da terra como uma das principais práticas corporais para sua subsistência individual e comunitária.

Ao fazer um primeiro movimento analítico deste tipo de manifestação da cultura corporal de movimento, poderia concluir que tal investimento tem a ver primeiramente com as atividades de sobrevivência individual e coletiva relacionadas à procura de alimentos. Mesmo assim, isto implicaria a aprendizagem de uma série de técnicas, aquisição de saberes e um conhecimento mínimo dos tempos (coleta e plantio dos diversos alimentos), para poder conhecer e trabalhar os produtos provenientes da terra.

Em uma das tantas conversas, um dos colaboradores mencionou que tudo o que foi transmitido pelo seu pai foi ensinado para sua própria subsistência, mencionando de forma direta o seguinte:

Para la vida, a mí me ha enseñado, a mí me enseñado a ser como este, cernir fariña, cernir masato y maíz, así trabajamos nosotros, así, me enseña así como eso que está ahí, (me señala los dardos de la Pucuna), eso me ha enseñado también. [...] yo venía por acá a aprender para hacer canoa también, nada mas eso, pa hacer chagra, también pa cultivar, pa rozar. [...] me enseño como conocer la carne, todo, pa cazar también. Buscando animal en monte, encuentra grande. (*CHURUCO*). *Yagua*.

Nessa afirmação, aparece o sentido da busca pelo alimento para a subsistência, à qual é possível agregar a elaboração de comidas típicas dos povos indígenas da região amazônica. Isto dá a entender que uma das principais ocupações na época era realizar práticas corporais relacionadas à aprendizagem de técnicas para coleta, caça e cultivo/preparação dos alimentos.

Um exemplo de situação similar é confirmado na fala da seguinte colaboradora:

Porque ella me enseñaba para cuando uno se formaba, se conseguía compañero para uno trabajar así como ellos trabajan, para uno trabajar para algún día uno no tener que estar pidiéndole al compañero, a otros, al vecino. Me decía “trabaja, algún día cuando sean grandes, se forman, ya no van a sufrir”. [...] la chagra, a cultivar la chagra, a sembrar lo que es la yuca, los plátanos, la caña, el maíz, pues maní, todo lo que es costumbre. [...] también, oficios de hombres, hombres también tienen oficios; el hombre primer es quien rosa la chagra, la rosa, le pone los palos y él se encarga de ayudar a juntar, le bota el palo al sarso para que quede bien limpiecito. Y el ayuda a sembrar también los palos, a remover la tierra para sembrar, ese es el oficio de los hombres. Viene de ahí el hombre comienza a agarrar su remo y la flecha y la malla y se va a pescar para después comer. (*CARACHUPA*). *Ticuna*.

A partir da fala anterior, é possível confirmar que nos outros povos a transmissão de conhecimento era muito similar, já que era direcionada ao desenvolvimento de certas habilidades para a vida diária, a busca de alimentos e construção de ferramentas. Um exemplo elucidativo foi dado pela colaboradora *JAXINGA*:

Nadábamos en el río porque los papas decían aprendan a nadar, porque de pronto si usted se va al agua, cuando caiga va como una piedra para el fondo y no sale más, “tienen que aprender a nadar”. Teníamos una tablita, de ahí me soltaban y ya (*JAXINGA*). *Cocama*.

Também é possível confirmar que as aprendizagens transmitidas para as crianças se encontram estruturadas na ideia de ser independente, na medida em que consiga se cuidar e sustentar de forma adequada a família, por meio de práticas corporais sistematizadas, as quais constantemente se referem ao trabalho. Este conceito de trabalho é compreendido não no sentido moderno de ganhar dinheiro por uma atividade compulsória, senão como a realização de um serviço constante (no sentido de que o serviço faz bem para ele, para a natureza e para a comunidade), a partir do qual é possível, de forma sustentável, participar e ser parte dos diversos ciclos presentes no seu meio.

É por isto que neste lugar o aprendizado vivencial se torna forte para as crianças, pois os adultos compartilham atividades diárias que propiciam a transmissão de certas técnicas e conhecimentos em relação ao trabalho e à função cultural ligada diretamente a atividades que homens e mulheres aprendem para desempenhar certos papéis importantes ao interior da comunidade.

Outro exemplo dessa ordem foi dado pela colaboradora *CARACHUPA*, quando descreve a forma como sua mãe ensinava jogos com relação a sua futura função como dona de casa, na qual desempenharia trabalhos próprios do lar e o cuidado das crianças, enquanto os homens desempenhariam trabalhos relacionados com a caça e a pesca.

Mi mama nos hacía una hamaquita ¿no?, de telitas blanco, y ellos nos hacían los muñequitos dibujaditos pero ellos mismos le cosían, con un telita blanco ellos nos hacían muñequitos y ellos nos decían “así van a jugar; le pone a su muñeco adentro de la hamaca, le tapan y ahí le van a cuidar”. [...] “Ahora a los niños pues, tus hermanitos (haciendo referencia a lo que le decía la mama) no pueden jugar con ustedes, ellos que se pongan a jugar en otra parte, que pican pescaditos, que pongan a matar los pajaritos, todo, ese es su trabajo de ellos. (*CARACHUPA*). *Ticuna*.

A mesma ideia é reforçada pelo colaborador *MICO* em uma de nossas conversas:

Ellas solo jugaban entre mujeres, no jugaban con nosotros los hombres, eso era la orden que nos daban los papas, y pues nosotros éramos inocentes. Mujeres entre mujeres y hombres con hombres, como ellas aprendían de sus mamas entonces hacían juegos de mamas, jugábamos sin ropa y no teníamos vergüenza. (*MICO*). *Ticuna*.

Os exemplos trazidos anteriormente não querem dizer que as mulheres desempenhariam tarefas laborais somente relacionadas às funções de gênero presumidas nesta comunidade. Na mesma fala, a colaboradora menciona que elas também aprendiam variadas atividades normalmente desempenhadas por homens, justamente pela possibilidade de terem de realizar estas mesmas atividades no momento em que, por exemplo, o esposo não estivesse presente.

Por esta razão, muitas das mulheres participantes da pesquisa mencionaram que foram criadas fazendo atividades de homens, já que é muito comum os homens saírem da comunidade por vários dias para pescar. Atividade esta que impediria a realização de outros tipos de prática (caça, coleta, cultivo) para o sustento familiar e comunitário. Mesmo assim, as funções atribuídas ao gênero masculino se agregam as do gênero feminino, onde se inclui o ensino do trabalho nas roças, preparação de alimentos e técnicas para a sobrevivência na selva. Embora sejam muito marcantes as diferenças entre práticas como o jogo, a transmissão de técnicas para o trabalho e a manutenção familiar, ficou muito claro nas observações que tanto os homens quanto as mulheres conheciam e realizavam atividades diárias como a pesca, a coleta de frutas, o trabalho de roçais e os labores do lar. Neste tipo de prática as crianças quase sempre eram incluídas com o objetivo de compartilhar desde cedo as tarefas com os pais, realizando tarefas simples que com o tempo vão sendo aperfeiçoadas de acordo com os conselhos, as experiências adquiridas e os conhecimentos aprendidos neste convívio.

Vários foram os relatos que procuravam explicar que o jogo também tinha por função o desenvolvimento de certos tipos de habilidade para o sustento pessoal e familiar, pois sua prática envolvia elementos de caráter corporal, as experiências transmitidas e o uso de ferramentas tradicionais e modernas.

Isto ficou claro quando o colaborador *MICO* menciona:

a nosotros nos tocaba dibujar el pirarucu en la tierra, más o menos a cuatro (4) metros o tres (3) metros, y con el arpón le tiraban, si le picaba en el centro está bien el pulso de uno, y así seguíamos practicando con muchos animales, por ejemplo la flecha también, dibujábamos un pescado ahí, esa era la tarea, ya cuando había escopeta eso solo lo hacían los hombres grandes, se usaba la escopeta. (*MICO*). *Ticuna*.

Na mesma linha do colaborador MICO, o CHURUCO assevera:

Jugar así aprende a pescar, a virotear micos y todos con la Pucuna, varoncito así como este (8 años), está aprendiendo y ya está más como ese, aprendiendo. Cuando aprende más grande, ya está dando ¿ya?, trae todas, cualquier mico. (CHURUCO). Yagua.

Em cada uma das falas anteriormente mencionadas o jogo era a principal alternativa no aperfeiçoamento de habilidades para a realização de certos trabalhos e o uso de algumas das ferramentas para sua sobrevivência, tal como apontam autores clássicos dos estudos sobre jogo (HUIZINGA, 2004; CALLOIS, 1990; BROUGÈRE, 1998). É importante esclarecer que este tipo de atividade vem sendo modificado com o tempo devido ao surgimento de certas técnicas e ferramentas modernas (armas, uso de vara e redes para a pesca, etc.) que implicam uma adaptação do sujeito a outros tipos de práticas corporais que se reconfiguram nas fronteiras do tradicional e do moderno.

5.4 Jogando os Jogos Autóctones

O jogo autóctone como parte deste conjunto de práticas corporais no interior do ritual encontra-se intimamente ligado às relações de interação entre animais, seres mitológicos presentificados e os significados que estes adquirem no interior de cada povo, pois este tipo de agência, associado a práticas, à bebida, à comida, artefatos, músicas e máscaras, faz parte do modo como o povo vivencia seu passado no presente contínuo (Zaqueu, 2013).

Para destacar os significados deste tipo de manifestação, apresentamos a fala do colaborador *GIGANTE*:

[...] yo cuando era pequeño me gustaba jugar al río, con la canoa, nadar en el río a medias ¿si?, por ahí hacíamos sobre un palo bien altote, le ponían ahí y encima, nosotros comenzábamos a nadar en medio del río, y ahí volvíamos pues, en el Amazonas, pues, como el Amazonas es grande, ahí algunas veces baja [haciendo referencia al nivel del río], ahí tu ibas hasta el medio. Una vez pase nadando así cuando paso el Bugeo y me miro así (haciendo una vista sorprendida). Puta, los Bugeos, de los Bugeos que no son malos porque si fueran malos me iban a robar los Bugeos. Bien así me miraban, una manada de Bugeos, los Bugeos. Yo gritaba “heeeee” el delfín aquí, nadie aquí en la orilla, nadie; y ahí comenzaron ellos a boyar, “puta y si me llevan” [expresión del colaborador], encontré un palito, pero nada, ellos me cuidaban jugando, llego a la orilla y yo mirando ahí asustado a los Bugeos. (*GIGANTE*). Cocama.

É no ato de jogar o jogo, tendo o rio como principal cenário e o Bugeo (Boto cor rosa) como um vivente do mundo da predação, é que ganha força a existência dos jogos autóctones para os povos indígenas da região Amazônica, já que se estabelece neste jogo a presentificação de caráter extra-humano, processo que articula cosmologia, natureza e lendas que se visualizam neste tipo de animal.

Por outro lado, para que esse processo ganhe materialidade no ato de jogar, também é preciso falar da importância do uso de máscaras no interior de rituais como uma das prerrogativas da presentificação de seres com características mitológicas, pois é por meio da indumentária, associada à música, que se remontam no jogo os contos, as histórias ou as atividades próprias com as quais se associavam alguns tipos de prática sagradas como a caça, as formas de falar da natureza ou funções atribuídas a animais significativos para as organizações sociais de parentesco clânicas.

É possível visualizar a presentificação no jogo por meio do relato da colaboradora *CURUPIRA*:

[...] salen así máscaras, alrededor de ellos, salen micos, otros hacen demonios ahí humm, como sería profe de esas costumbres ¿no?, salían ahí asustando la gente y bueno es un juego para ellos. [...] Asustar a las demás personas, había un mico también que jugaban y le hacían con todas sus vainas (mostrando su órgano reproductor – capinurí – árbol nativo) todo ¿no?, él se iba y quería agarrar así y se iba a sus vainas así, (con el capinurí corriendo y haciendo maromas) corrían la gente, por juego pues, otros, oso hormiguero, otros salía el tigre y corrían la gente como un juego. Así era el juego de los antiguos. (*CURUPIRA*). *Ticuna*.

Da mesma forma, colaboradores tanto do povo Ticuna quanto do povo Cocama relataram, a partir de sua vivência, a participação e presentificação de um número grande de diferentes animais que combinam as características de seres de mitológicos e religiosos.

Abaixo um exemplo extraído das conversas com um dos colaboradores:

[...] hacen la máscara de puro tejido, en forma de loros, en forma de micos, de vampiro, de mariposa, de todo. [...] Eran personas de 20, 28 hasta de 15 años que eran los que bailaban, ya eso hacían sus cosas entre puros viejos, hacían como gritaban los loros, los micos, los tigres; osea ellos ya se disfrazaban de eso y pues llevaban figuras de tigre, como cazaba la presa el tigre, ya esos se presentaban ya así. (RINAWÉ). Ticuna.

De forma similar, o *CHIQUA*, do povo Ticuna, resalta na sua fala a palavra “*puro juego antiguo*” para nos mostrar a peculiaridade deste tipo de prática:

[...] hacían máscara de micos, los micos si son bien locos, pues van arrancando lo que van viendo de bueno, si allá va una muchacha porque hay ahora una rama que se parece al pene del hombre, el Capinurí. [...] él lo manejaba así en la nalga de las viejas, de las muchachas y así en todo el cuerpo [risas] y así todos van en esa tónica; [...] ese juego consiste en hacer correr a las personas, en hacerles reír a todos los que están presentes, pero no de chiste, sino para que sea como real para quien corre pero de burla para los que ven. Esa es la fiesta ¿no?, esa es la fiesta, puro juego antiguo. Por ejemplo una máscara de esas es el mico loco que le hace correr a la gente, gritan, se ríen, se esconden, y como tiene rotico a los ojos pues entonces, van buscando y van haciendo de todo de todo; ahí van tomando el masato, van botando los totumos, los platos, bueno, toda esa vaina. (CHIQUA). Ticuna.

Reforçando essa ideia, o colaborador *Motelo*, do povo Cocama, faz alusão à mesma expressão “*puro juego antiguo*” da seguinte forma:

En ese tiempo también hacían las fiestas con enmascarados pero esas tenían otro fin, ahí había personas que se quedan como enmascarados, en ese tiempo estaban con la máscara de tigre, elefante, de oso, de caimán, en ese tiempo ellos están ahí escondidos, la gente está bailando ahí y comienzan a aparecer los animales del monte ¿ya?, vienen ellos y la gente comienza a gritar que – “viene el tigre, que viene el elefante, viene el caimán” – comienzan a gritar, comienza la gente a correr mientras están bailando, vienen los tires, los elefantes mientras estaba la música, de todo viene ahí. Y todos coloridos, con muchos colores. Ahí están bailando ¿ya?, el tigre el elefante, el caimán, de todos los que están enmascarados, ellos están bailando. Puro juego antiguo. (MOTÉLO). Cocama.

Ao mencionarem a palavra “*Puro juego antiguo*”, os colaboradores *MOTELO* e *CHIQUA* não fazem referência à pureza do jogo como prática sem qualquer influência das referências do mundo extratribal, inalterada, criada pelo próprio povo em um lugar determinado. Os colaboradores fazem referência a uma gíria muito utilizada pelos povos indígenas amazônicos que remete à reafirmação de que este tipo de prática era realizado pelos

seus ancestrais (pertencentes tanto ao plano horizontal quanto o vertical), o que reforça o conceito do autóctone não no sentido de pureza, mas sim no sentido de interação cosmológica e presentificativa entre animais, seres com características mitológicas e uma cosmologia própria dos povos ameríndios. Essa expressão deixa entrever a importância outorgada à palavra “*juego antiguo*” pelos colaboradores da pesquisa, já que para eles essa palavra identifica uma manifestação própria da cultura indígena daquela região amazônica, um significado partilhado pelos Cocamas e Yaguas no interior da comunidade de San Juan de Atacuari. Desta forma, o “*juego antiguo*” é uma expressão síntese da ideia do jogo autóctone a qual desejamos traduzir na presente dissertação para a linguagem acadêmica, já que possui um caráter tão relevante para o povo Ticuna que um dos colaboradores fez questão de escrevê-la no nosso diário de notas na sua própria língua: *naĩ'ãweẽ i nucuma'ũ* (ANEXO F), para que ficasse registrado o quão singular consideram esta manifestação cultural.

A partir do exposto acima, é possível identificar que a grande variedade de animais presentes nestes jogos estavam em processo de “presentificação” desde o momento em que as fantasias ou máscaras eram elaboradas por alguns dos participantes do acontecimento. Isto mostra que a forte agência que este tipo de animal possuía para os povos participantes era considerável, pois lhes outorgavam funções de caráter simbólico que faziam com que aqueles não fantasiados fugissem do alcance e das ações que cada um destes seres poderia realizar. Além disso, algumas das conversas traziam a nota que muitos daqueles animais presentificados possuíam uma grande importância para os diversos clãs, razão pela qual alguns compartilhavam simbolicamente características com referência à força espiritual, à libido, sua visão do mundo, o trabalho, os espíritos guerreiros e às conexões com a própria natureza.

O exposto anteriormente me permitiu entender que, tanto para o povo Ticuna quanto para os povos Cocama e Yagua, cada animal representava um poder simbólico similar ou diferenciado característico de cada cultura, mas que no momento do jogo se articulavam à função que cada fantasia desenvolveria na hora do jogo. O que, em parte foi reportado pelos colaboradores da pesquisa como jogos antigos, não corresponde ao que Lavega (2000) chamaria na literatura de jogo tradicional, pois para Lavega os jogos tradicionais são aqueles que têm sido praticados desde sempre e, transmitidos de pais para filhos durante várias gerações, mantendo uma continuidade lógica no transcorrer do tempo. Nesta abordagem, prevalente no mundo acadêmico, os jogos tradicionais são entendidos a partir de uma relação cultural que não leva em consideração a dimensão extra-humana, por isso não me parece

interesse simplesmente subordinar o termo autóctone à categoria jogo tradicional dentro da classificação, pois quando se avaliam tais manifestações levando em conta a ligação cosmológica, percebe-se aí uma grande diferença cultural que não é tratada de modo direto por Lavega (2000), em que pese este autor faça uso da expressão autóctone em suas obras.

De certo modo, a realização dos diferentes movimentos teóricos e analíticos da presente seção me permitiu alcançar o objetivo proposto, já que a partir de cada uma das falas dos colaboradores da pesquisa, foi possível compreender e atribuir os significados que os diversos povos da comunidade de San Juan de Atacuari outorgam aos jogos autóctones indígenas como parte das manifestações da cultura corporal de movimento do povo Ticuna na região amazônica colombiana.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS:

O trabalho que desenvolvi como pesquisador surgiu de forma ainda embrionária no tempo em que trabalhava na Universidad Nacional de Colombia – Campus Amazônia na cidade de Leticia, local onde, pela primeira vez, tive contato com práticas que compunham a cultura corporal de movimento indígena em encontros e celebrações promovidos por entidades governamentais como os Jogos Tradicionais Indígenas. Ainda no processo de preparação para entrada no curso de mestrado no PPGCMH, passei a me dar conta da potencialidade da temática dos jogos autóctones amazônicos, especialmente pelo contato com o livro “JUEGOS AUTÓCTONOS DEL AMAZÓNAS” ¡La letra con risa entra!, produzido de modo artesanal pelo professor Tirso Hugo Córdoba León, que lecionava naquela cidade. E desde meu ingresso ao PPGCMH, todos os meus esforços foram dirigidos à aprendizagem das mais diversas abordagens relacionadas ao mundo do jogo a partir da educação física, à interculturalidade e às estreitas relações destes elementos com o universo cosmológico indígena.

Foi assim que iniciei um caminho de buscas sobre o que já havia sido produzido a respeito dos Jogos Autóctones Indígenas. O número bastante reduzido de pesquisas sobre esta temática foi um dos maiores desafios na construção da pesquisa, já que foi necessária a articulação de outras áreas do conhecimento para compreender, e posteriormente traduzir para o mundo acadêmico, o que pude apreender sobre a cultura corporal dos povos ameríndios. Este percurso teórico me levou a desenvolver um roteiro de análise mais sustentado nas formulações a respeito do jogo tomando como base autores como Huizinga (2004), Callois (1990), Brougère (1998) e Lavega Buguès (2000) e em autores como Barbara Glowczewski (2000) e Viveros de Castro (2000) para situar a noção de autóctone que procurei empregar no texto, a qual integra uma dimensão cosmológica que ganha sentido de existência na relação que se estabelece entre dois planos (horizontal e vertical) do mundo da predação.

É importante sublinhar que esta dissertação não teve a intenção de descrever elementos que enfatizassem a diferença entre o mundo ocidental (ou extratribo) e o pensamento indígena. Procurei ao longo de texto, e em especial na parte analítica, ressaltar os diversos significados atribuídos pela comunidade de San Juan de Atacuari a algumas de suas práticas culturais, entre elas os jogos, buscando dar visibilidade ao conceito de jogos autóctones indígenas em meio a outras tantas manifestações culturais a partir de conversas e observações dos rituais, festas e cerimônias próprias do povo Ticuna.

Nesta pesquisa pude compreender que o jogo autóctone indígena, chamado de *naĩ'ãweẽ i nucuma'ũ* na língua Ticuna, não se resume à manifestação corporal original ou genuína de um povo específico, criação pura e indissolúvel; e sim se caracteriza por uma forma de expressão corporal da cultura ameríndia que presentifica a dimensão cosmológica no ato de jogar, por meio da interação entre seres mitológicos e seres da natureza pertencentes aos planos/mundos vertical e horizontal. No processo de captação de significados durante a pesquisa, foi possível conectar elementos narrativos que evidenciaram a existência dos jogos autóctones próprios dos Ticunas, que eram também compartilhados pelos Cocama e Yagua daquela região. Ao mesmo tempo em que foi possível visualizar a especificidade do jogo autóctone nas práticas corporais indígenas, também foi possível perceber que esse tipo de prática não tem sido destacado pela literatura específica que circula no campo da educação física por uma série de fatores sociais, políticos, econômicos e institucionais.

Tais fatores acabaram propiciando a introdução (e reprodução) de uma lógica esportiva que compõe os diversos processos civilizatórios europeus e levaram à invisibilidade dos significados do jogo autóctone indígena. Um longo processo de homogeneização dos valores do esporte de alto rendimento que subordina a cultura corporal ameríndia por meio da institucionalização de eventos como as Olimpíadas Indígenas (Amazonas – Colômbia) e os Jogos Mundiais Indígenas (Palmas. TO – Brasil), eventos que têm como meta parametrizar as práticas (especialmente aquelas de subsistência), comparar resultados, apurar vencedores entre “atletas” de diferentes povos que se enfrentam num espetáculo competitivo exótico.

Dada a complexidade do tema e as inúmeras possibilidades que se abriram diante da análise dos achados, outros elementos que não foram objetos da presente pesquisa emergiram e me permitiram pensar no desdobramento de projetos futuros, já que não foi possível dar conta desta grande quantidade de elementos dentro dos limites acadêmicos definidos para uma dissertação de mestrado. Por meio do que foi exposto até aqui, penso que seria interessante desenvolver mais pesquisas de longo fôlego que pudessem problematizar mais consistentemente esse tipo de fenômeno em lugares diferentes e com povos indígenas distintos, a partir de outras perspectivas de análise, procurando entender como se deu o processo de ocidentalização (em especial a esportivização) dos povos indígenas e de que modo ainda é possível identificar as práticas corporais autóctones (jogos em especial) como um dos elementos constitutivos de uma determinada cultura.

Outra possibilidade de pesquisa poderia ser direcionada aos motivos pelos quais os Jogos Autóctones não fazem parte, principalmente, da escolarização dos povos indígenas, ou do currículo da Educação Básica de um modo geral, ou ainda dos currículos de formação no campo da educação física. Apesar de não ter sido uma das questões estudadas nesta dissertação, uma breve análise dos documentos curriculares com os quais tive contato no meu período como estudante de educação física na Universidad Pedagógica Nacional, e como professor da área em Leticia, foi possível detectar que é priorizado nas comunidades indígenas o ensino e a prática de jogos ocidentais classificados como tradicional ou popular e, majoritariamente, das modalidades esportivas mais praticadas no mundo.

Além das possibilidades de pesquisa a serem desdobradas no âmbito acadêmico, acredito ser muito importante estudar as possibilidades de inserção dos jogos autóctones nas escolas de educação diferenciada indígena, pelo menos nestas, para que se possa transmitir de forma sistematizada este tipo de prática no interior dos diversos povos que lutam pelo reconhecimento da sua ancestralidade, pela educação e pela sua preservação cultural. De minha parte, pretendo retribuir o aprendizado que tive com a comunidade indígena de San Juan de Atacuari, em especial aos colaboradores da pesquisa, não apenas deixando uma cópia da dissertação com o Curaca como devolutiva da pesquisa. Se assim fizesse, cumpriria com os requisitos acadêmicos, mas tornaria os achados invisíveis para os maiores interessados.

Enviar como retribuição uma dissertação no idioma original (português), ou até mesmo no idioma do pesquisador (espanhol), não faria sentido nenhum para os colaboradores da pesquisa. E não apenas pelo fato de que a maioria deles não sabia ler, escrever ou falar espanhol, mas também porque estaria indo na contramão da tradição de compartilhamento de saberes por meio da oralidade.

Para que se possa ter uma ideia da impertinência da simples entrega de um exemplar da dissertação, destaco um episódio ocorrido logo com o primeiro entrevistado. No momento em que lhe solicitei permissão por escrito, via TCLE, para fazer uso da informação por ele prestada para a pesquisa, e expliquei as exigências formais que precisamos cumprir nas universidades para desenvolver este tipo de trabalho, ele respondeu o seguinte: “Eu não entendo o mundo acadêmico” (tradução própria). Respondeu dessa forma porque para ele a permissão estava implícita na própria conversa, pois em sua cultura só se fala para alguém algo que esta pessoa está autorizada a escutar, por isso, estranhou o fato de que falar com alguém, para o mundo acadêmico, não fosse o mesmo que autorizar a escutar.

Considerando o fato de que a inspiração para a realização desta dissertação veio de um livro produzido de modo artesanal pelo professor de educação física Tirso Hugo Córdoba León, que por conta própria fez um trabalho de recompilação de jogos autóctones da região amazônica, tomei a decisão de retribuir a comunidade com a organização de um livro ilustrado das histórias que registrei com cada um dos colaboradores, e que não puderam ser apresentadas na íntegra neste texto. A ideia não é contrapor o conteúdo do livro do professor Tirso, e sim compor com os colaboradores desta pesquisa um registro passível de divulgação na própria comunidade. Esta decisão se alinha ao que Gastaldo, Magalhães e Carrasco (2013) chamam de “processo de humanização dos participantes da pesquisa”, pois faz com que os colaboradores possam se ver como protagonistas de sua própria história e também possam ter a dimensão do valor que os saberes dos povos Ticuna, Cocama e Yagua da comunidade indígena de San Juan de Atacuari tem para esse estranho mundo acadêmico.

REFERÊNCIAS

- AGUAS, D. **Patrimonio Cultural Amazonas Colombia: Construyendo MEMORIA colectiva.** Leticia – Amazonas: Universidad Nacional de Colombia – sede Amazonia, 2011.
- ARAÚJO, A. S. D. **Ritual Tikuna e o corpo: aproximações com o desporto.** Porto: fedef, 2004.
- BAPTISTA, S. **Contato Interétnico e dinâmica sociocultural: os casos guarani e kaingang no Rio Grande do sul.** In: BERGAMASCHI, M. Povos Indígenas & Educação, Mediação, Porto Alegre: 2008.
- BARTH, F. **Teorias da etnicidade – seguido de grupos étnicos e suas fronteiras.** São Paulo: MAUAD, 2011.
- BHABHA, H. **The location of culture.** London: Routledge, 1996.
- BALANDIER, G. **A desordem: elogio do movimento.** Rio de Janeiro: Bertrant Brasil, 1997.
- BASTOS, P. Ana Paula. **LEGADOS DO ENSINO DO ESPORTE NA ESCOLA: Um estudo sobre o que professores de educação física pensam em deixar para seus alunos ao final do ensino médio.** 2011. (Mestrado). Escola superior de educação física, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre RS.
- BAUER, Martin; GASKELL, George, **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: Um manual prático,** Petrópolis, 11. ed, Editora Vozes, 2013.
- BRASIL, **Jogos Mundiais Indígenas:** Disponível em: <<http://www.jogosmundiaisindigenas.com/>> Acesso em: 12 Set. 2014.
- BROUGÈRE, G. **Jogo e educação.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- BUARQUE, A. **Novo dicionário da língua portuguesa século XXI.** São Paulo: Nova fronteira 3. ed. 1999.
- CAILLOIS, R.; PALHA, J. G. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem.** Lisboa: Cotovia, 1990.
- CANCLINI, N. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade.** São Paulo: 2008.
- CLANDININ, J.; CONNELLY, M. **Stories of experience and narrative inquiry.** Educational Researcher. Vol 19, n.5 p.2-14, 1990.
- COLÔMBIA, **Lei 181 de Enero 18 de 1995:** Disponível em: <http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85919_archivo_pdf.pdf> Acesso em: 15 Jun. 2014.
- DENZIN, Norman K.; LINCOLN, Yvonna S. **O planejamento da pesquisa qualitativa: teoria e abordagens.** Porto Alegre: Artmed, 2006.
- DUVERGER, C. **El sentido del sacrificio.** In FEHER M. Fragmentos para una Historia del cuerpo humano. 3. Madrid: TAUROS, 1992.
- EDISÓN, H. **A igreja católica e os povos indígenas do Brasil: os ticunas da Amazônia.** Porto Alegre: EDIPUCRS, 2007.

ELIAS, N.; DUNNING, E. **Deporte y ocio en el proceso de la civilización**. 2. ed. México: FONDO DE CULTURA ECONÓMICA, 1992.

ERICKSON, F. **Qualitative methods in research on teaching**. In: WITTRUCK, M. C. Handbook of research on teaching. 3. Ed. New York, 1986.

FLICK, U. **Introdução à pesquisa qualitativa**. 3. ed. Porto Alegre: [s.n.], 2009.

FUCAI (Fundación Caminos de Identidad). **Tras las huellas de Yoí**, 2010, Bogota D.C. Kimpres Ltda.

GALVÃO, E. **Santos e visagens**. Um estudo da vida religiosa de Ita. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1955.

GASTALDO, D.; MAGALHÃES, L.; CARRASCO, C. **Mapas corporais narrados**: um método para documentar trajetórias de saúde, resiliência, adoecimento e sofrimento. In: FRAGA, A. B. (Org.); CARVALHO, Y. M. (Org.); GOMES, I. M. (Org.). *Práticas corporais no campo da saúde*. São Paulo/SP: Hucitec, 2013, p. 83-100.

GEOGRAFIA. In: INFORMACIÓN general. Disponível em: <[Http://www.amazonas.gov.co/informacion_general.shtml](http://www.amazonas.gov.co/informacion_general.shtml)>. Acesso em: 2014.

GLOWCZEWSKI, B. **Entre o espetáculo e a política**: singularidades indígenas. 201? Disponível em: <http://www.ufrgs.br/ppgas/arquivos/eventos/barbara_glowczewski.pdf>. Acesso em: 6 jun. 2013.

GOBERNACIÓN de Amazonas, Colômbia. **Historia**. Disponível em: <http://www.amazonas.gov.co/informacion_general.shtml#historia>. Acesso em: 2013.

GONDIM, L.; LIMA, J. **A Pesquisa como Artesanato Intelectual**: Considerações sobre método e bom senso. São Carlos: EDUFSCar, 2006.

GONZÁLEZ, F. “Projeto curricular e educação física: o esporte como conteúdo escolar”. In: **O Fenômeno esportivo: ensaios crítico reflexivos**. Rezer, Ricardo (Org.). Chapecó: Argos, 2006.

GRUBER, J.G. (Org.). “**O livro das árvores**” Organização geral dos professores Ticunas bilíngues, Benjamin Constant: 1997.

GRUNEWALD, L. **A imagem contra a pura representação**: corpos, almas e cosmopolítica na Amazônia. Espaço Ameríndio, Porto Alegre, v.3,n.2 p.161-179, 2011.

GUTTMAN, A. **Visando a modernidade**: arco e flecha e a modernização do Japão. Movimento, Porto Alegre, v.10, n. 3, p. 9-21, setembro/dezembro de 2004

HOUAISS, A. **Dicionário Houaiss da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009. 1986.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

HUTTNER, É. **A igreja católica e os povos indígenas do Brasil**: Os Ticunas da Amazônia. Porto Alegre, ediPUCRS, 2007.

LAGROU, E. Arte ou artefato? Agência e significado nas artes indígenas. In: ____ (Ed.). **Arte indígena no Brasil**: agência, alteridade e relação. Belo Horizonte: C/ARTE, 2009. p.11-38.

LAVEGA BURGUÉS, P. **Juegos y deportes populares tradicionales**. Barcelona: INDE, 2000.

- LIRA, Geison V. et al. A narrativa na pesquisa social em saúde: perspectiva e método. **Revista Brasileira em Promoção da saúde**, Fortaleza, v. 16, n. 1-2, p.59 – 66, 2003.
- MEDEIROS, A. J. D. A. **Esporte e cultura: esportivização de práticas corporais nos jogos dos povos indígenas**. Brasília: [s.l.], 2011.
- NAVES, C. S. A entrevista como recurso etnográfico. **Matraga**, Rio de Janeiro, n. 14, p. 164, p. 2007.
- DE OLIVEIRA, Maria. **Comitê de ética em pesquisa no Brasil: um estudo das representações sociais**, Universa, 2004.
- OLIVEIRA, C. R. **Práticas Inter étnicas e moralidade**. Campinas: 1992.
- OLIVEIRA, F., J. P. **O nosso Governo: os Ticunas e o regime tutelar**. São Paulo: [s.n.], 1992.
- OLIVEIRA, R. C. **O índio e o mundo dos brancos**. São Paulo: Pioneira. 1972.
- ORGANIZAÇÃO INTERNACIONAL DO TRABALHO OIT. **Convenção no. 169 sobre povos indígenas e tribais**. Brasília, Unicef - ONU, 2011.
- PARLEBAS, P. **Léxico de praxiologia motriz: juegos, deporte y sociedad**. Barcelona: [s.n.], 2001.
- PASCUAL, J. A. **Diccionario etimológico Nueva frontera de la lengua castellana**. Madrid: GREDOS, 1991.
- PICÓN, ACUÑA. J. Leticia: la transformación humana de una ciudad amazonia e fronteriza 1867-1970. *In: AMAZONIA, U. N. D. C.-S. (Ed.). Espacios urbanos y sociedades transfronterizas en el Amazonas*. Letícia: Amazonas, 2012.
- PLAN DE DESARROLLO DEPARTAMENTO DEL AMAZONAS 2012-2015 Disponível em: <<http://cdim.esap.edu.co/BancoMedios/Documentos%20PDF/amazonasplandedesarrollo2012-2015.pdf>> Acesso em: 2013.
- PORRO, A. Os povos indígenas da Amazônia à chegada dos europeus: em HOORNAET, E (Org.). **História da igreja na Amazônia, Cosmovisão de Estudos da História da Igreja na América Latina – CEHILA**. Petrópolis: Vozes, 1992.
- RAMOS, R. A. Ética e antropologia indígena. *In: FLUMINENSE, U. F. (Ed.). Antropologia e ética: o debate no Brasil*. Niterói: [s.n.], 2004. p. 206.
- REES, BRITO, D. H. **A investigação etnográfica na sala de aula de segunda língua /língua estrangeira**. Porto Alegre, Cadernos do IL n. 42, 2011.
- RIÑÓN UMBARILA, E. **Organizando su espacio, construyendo su territorio**. Leticia: Amazonas, 2003.
- RIBEIRO, D. **Os índios e a civilização**. A integração das populações indígenas no Brasil moderno. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1977.
- SANETO, G. J. **Jogos dos povos indígenas e rituais: Diálogo entre tradição e modernidade**. 2012. (Mestrado). Centro de Educação Física e desportos, Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória ES.

SCHNEIDER, M. J. **Escola Indígena e ensino de história: Um estudo em uma escola Kaingang da terra indígena Guarita RS**. 2012. (Mestrado). Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre RS.

SILVA; DAMIANI. Práticas corporais. *In*: REGINA, D. I. **Gênese de um movimento investigativo em Educação Física**. Florianópolis: Rede cedes, 2005 - 2006.

TODOROV, T. **Introdução à Literatura Fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

UNESCO, **Convenção de 2003 para a Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial**, Paris, UNESCO, 2014.

UNESCO ¿**Qué es el Patrimonio Cultural Inmaterial**. Disponível em:
<<http://www.unesco.org/culture/ich/doc/src/01851-ES.pdf>> Acesso em 23 jul. 2013.

UNICEF – Colombia, **Consejos de nuestros sabedores: Nuestras leyes de origen, derecho mayor y normas de convivencia en el marco de las relaciones interculturales**, Leticia - Amazonas: 2012.

VERGARA, S. C. **Métodos de pesquisa em Administração**. São Paulo: 2005.

VIAS DE COMUNICACIÓN. Disponível em:
<http://www.amazonas.gov.co/informacion_general.shtml#vias>. Acesso em: 2013.

VIVEIROS DE CASTRO, E. “Imagens da natureza e da sociedade” *In*: _____. **A inconstância da alma selvagem**. São Paulo, Cosac & Naify, 2002.

_____. Os pronomes cosmológicos e o perspectivismo ameríndio. **Mana [online]**, v.2, n.2, p 115-144, 1996 - 2004.

WATSON – GEGEO, K. A. **Ethnography in ESL: defining the Essentials**. TESOL Quarterly, 1988.

ZAQUEU, K. C. **A formação da pessoa nos pressupostos da tradição: Educação Indígena Kaingang**. 2013. (Mestrado). Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre R.S.

APÊNDICE

APÊNDICE A

ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA

ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA			
Entrevista No. _____	Data: _____	Hora: _____	Lugar: _____
DADOS PESSOAIS			
Nome: _____			
Idade: _____	Gênero: _____	Função: _____	
PERGUNTAS			
1. Vocês costumam receber visitantes interessados na cultura Tikuna?			
2. O que normalmente vocês contam para os visitantes sobre as histórias/ costumes/ crenças do seu povo?			
3. Que vocês gostariam que o pessoal que visita sua comunidade contasse sobre o povo Tikuna quando voltasse para casa?			
4. Há quanto tempo você mora aqui?			
5. Que você faz na comunidade?			
6. Como é que você aprendeu o que faz?			
7. Muitas pessoas na comunidade me disseram que você é uma referência importante na comunidade com relação ao conhecimento e as tradições do povo Tikuna: Como você chegou a essa condição?			
8. Você pode me falar sobre o tempo em que era criança?			
9. Existe alguma relação entre os jogos praticados e suas tradições culturais?			
Observações			
Entrevistador: _____			

APÊNDICE B

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE

Para: Associação de autoridades indígenas Ticunas, Cocamas e Yaguas (ATICOYA).

Título do Projeto: “Jogos Autóctones Indígenas” Legado Cultural Ticuna, como aporte à construção descolonizadora do jogo na região Amazônica Colombiana.

Orientador Responsável: Alex Branco Fraga.

Pesquisador participante: Edwin Alexander Canon Buitrago – Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano (Universidade Federal do Rio Grande do Sul).

Objetivo geral da pesquisa: Descrever e entender a respeito da possível contribuição dos Jogos Autóctones Indígenas, no processo de preservação do legado cultural do povo Ticuna na região amazônica Colombiana.

Procedimentos de pesquisa: Conversas com as pessoas da comunidade de San Juan de Atacuari para conhecer sobre a prática e a cultura de seus jogos autóctones. Se houver consentimento, os depoimentos serão registrados e comporão dados analisados e possivelmente publicados, preservando o sigilo das pessoas que concederam os respectivos depoimentos e informações. A participação não acarretará em riscos à dignidade e à liberdade, tampouco prejuízos às pessoas da comunidade, que terão acesso à produção de pesquisa, recebendo cópia de tudo o que for produzido e ou publicado sobre o tema da pesquisa.

Consentimento da Liderança (Curaca)

Autorizo o estudo acima descrito na comunidade de San Juan de Atacuari como Curaca da mesma. Declaro ter sido devidamente informado e esclarecido sobre os objetivos da pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios da participação das pessoas desta comunidade, sendo que estas também já foram esclarecidas. Foi-me dada a oportunidade de fazer perguntas e recebi telefones e endereço para entrar em contato, caso tenha dúvidas ou queria desistir, a qualquer momento, tenho a liberdade de me retirar da pesquisa, sem qualquer penalidade ou prejuízo.

Recebi uma cópia deste documento.

Nome: _____ . Assinatura: _____

Assinatura do responsável pela pesquisa: _____

San Juan de Atacuari – Amazonas _____ de _____ de 2014

Dados e contatos, para caso de necessidade.

Edwin Alexander Canon Buitrago
 Telefone (55) 5195948282 Porto Alegre RS - Brasil
 3208362177 Colômbia
 Endereço Eletrônico: Infamar12@gmail.com

APÊNDICE C

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE

Para: Indígenas da comunidade de San Juan de Atacuari (Sujeitos da Pesquisa)

Título do Projeto: “Jogos Autóctones Indígenas” Legado Cultural Ticuna, como aporte à construção descolonizadora do jogo na região Amazônica Colombiana.

Orientador Responsável: Alex Branco Fraga.

Pesquisador participante: Edwin Alexander Canon Buitrago - Mestrando Programa Pós-graduação Ciências do Movimento Humano (Universidade Federal do Rio Grande do Sul).

Objetivo geral da pesquisa: Descrever e entender a respeito da possível contribuição dos Jogos Autóctones Indígenas, no processo de preservação do legado cultural do povo Ticuna na região amazônica Colombiana.

Procedimentos de pesquisa: Entrevista com as pessoas comunidade de San Juan de Atacuari para conhecer sobre a prática e a cultura de seus jogos autóctones. Se houver consentimento, os depoimentos serão registrados e comporão dados analisados e possivelmente publicados, preservando o sigilo das pessoas que concederam os respectivos depoimentos e informações. A participação não acarretará em riscos à dignidade e à liberdade, tampouco prejuízos às pessoas da comunidade, que terão acesso à produção de pesquisa, recebendo cópia de tudo o que for produzido e ou publicado sobre o tema da pesquisa.

Consentimento

Autorizo a entrevista acima descrita. Declaro ter sido devidamente informado e esclarecido sobre os objetivos da pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios da minha participação. Tive acesso ao roteiro da entrevista e também me foi dada a oportunidade de fazer perguntas e recebi telefones e endereço para entrar em contato, caso tenha dúvidas ou queria desistir, a qualquer momento, tenho a liberdade de me retirar da pesquisa, sem qualquer penalidade ou prejuízo.

Recebi uma cópia deste documento.

Nome: _____ . Assinatura: _____

Assinatura do responsável pela pesquisa: _____

San Juan de Atacuari – Amazonas _____ de _____ de 2014

Dados e contatos, para caso de necessidade.

Edwin Alexander Cañón Buitrago
 Telefone (55) 5195948282 Porto Alegre RS - Brasil
 3208362177 Colômbia
 Endereço Eletrônico: Infamar12@gmail.com

APÊNDICE D. DESCRIÇÃO DO PERFIL DE CADA COLABORADOR DA PESQUISA

No.	Nome na pesquisa	Idade	Povo ao qual pertence	Tempo que mora na comunidade	Lugar de Nascimento	Data da entrevista	Duração da conversa	Saber reconhecido pela comunidade
1	<i>CARACHUPA</i>	46	Ticuna	10 anos	Comunidade Ticuna Naranjales	27/02/14	1 hora 4 minutos e 28 segundos	Nenhuma
2	<i>MICO</i>	58	Ticuna	22 anos	Cominidade 7 de Agosto	03/03/14	46 minutos e 37 segundos	Operador do gerador de energia
3	<i>CURUPIRA</i>	70	Ticuna	22 anos	Cominidade 7 de Agosto	05/03/14	1 hora 48 minutos e 1 segundos	Artesão
4	<i>RINAWÉ</i>	26	Ticuna	10 anos	Comunidade Ticuna Naranjales	28/03/14	1 hora 3 minutos e 51 segundos	Nenhuma
5	<i>YOI - IPI</i>	33	Ticuna	3 anos	Leticia	01/04/14	57 minutos e 15 segundos	Professor
6	<i>CHICUA</i>	67	Ticuna	Já não mora lá. Moró até os 8 anos	San Juan de Atacuari	04/04/14	47 minutos e 41 segundos	Sabe a lingua Ticuna
7	<i>MANATÍ</i>	55	Ticuna	Moró até os 9 anos	Santa Helena no Peru	05/04/14	1 hora 15 minutos e 8 segundos	Sabe e ensina a lingua Ticuna.
8	<i>GIGANTE</i>	67	Cocama	67 anos	San Juan de Atacuari	28/02/14	1 hora 28 minutos e 9 segundos	Guarda Indígena Medico tradicional
9	<i>MOTELO</i>	77	Cocama	69 anos	Perto da comunidade Naranjales	07/03/14	1 hora 10 minutos e 17 segundos	Nenhuma
10	<i>TIGRE</i>	33	Cocama	33 anos	San Juan de Atacuari	10/03/14	1 hora 19 minutos e 39 segundos	Gestor de saúde
11	<i>JAXINGA</i>	78	Cocama	78 anos	San Juan de Atacuari	24/03/14	1 hora 38 minutos e 13 segundos	Foi esportista Medico tradicional
12	<i>BUGEO</i>	94	Cocama	94 anos	San Juan de Atacuari	26/03/14	1 hora 18 minutos e 36 segundos	Conhece a historia. Parteira
13	<i>RIO</i>	85	Cocama	Já não mora lá	Cominidade 7 de Agosto	02/04/14	26 minutos e 42 segundos	Nenhuma
14	<i>GUACAMAYO</i>	80	Yagua	40 anos	Não conhece	13/03/14	21 minutos e 59 segundos	Nenhuma
15	<i>WIMBA</i>	Não Conhece	Yagua	Não Conhece	Não conhece	17/03/14	51 minutos e 49 segundos	Xamã
16	<i>CHURUCO</i>	Não Conhece	Yagua	7 anos	Não conhece	20/03/14	29 minutos e 54 segundos	Nenhuma

APÊNDICE E

PLANILHAS UNIDADES DE SIGNIFICADO

P.R.	1	Sobrevaloração do estudo.
P.R.	2	Recepção das pessoas.
P.R.	3	Cultura antiga.
P.R.	4	Interesse por indagação
P.R.	5	Pertença ao povo.
P.R.	6	Politeísmo
P.R.	7	Credibilidade da existência de algo que é o ideal
P.R.	8	Valorização religião católica
P.R.	9	Politeísmo
P.R.	10	Instauração crença em um só cristo.
P.R.	11	Adoração Igreja católica.
P.R.	12	Perdão dos pecados cometidos.
P.R.	13	Educação religiosa familiar para perdoar os pecados.
P.R.	14	Acreditar no que foi transmitido pela família.
P.R.	15	Educação religiosa familiar
P.R.	16	Deus como o salvacionista
P.R.	17	Conselhos sábios dos avós.
P.R.	18	Pessoas com donos desde o nascimento.
P.R.	19	Idade para fazer família.
P.R.	20	Reeducação da esposa.
P.R.	21	Idade para fazer família
P.R.	22	Mudanças temporais.
P.R.	23	Visitantes com conhecimentos prévios.
P.R.	24	Valorização da língua por parte da pessoa externa
P.R.	25	Chegada à comunidade pela família.
P.R.	26	Saída da comunidade
P.R.	27	Inferioridade do indígena.
P.R.	28	Valorização da Identidade
P.R.	29	Labores das mulheres
P.R.	30	Labores dos homens
P.R.	31	Labor dos homens busca da comida
P.R.	32	Transmissão de conhecimento para a vida.
P.R.	33	Ensino para ser adulto.
P.R.	34	Trabalho comunal com fines familiar
P.R.	35	Trabalho para ser independente
P.R.	36	Não depender dos outros.
P.R.	37	Trabalho para evitar sofrimento
P.R.	38	Ideal de mulher boa.
P.R.	39	Valores morais para com os outros.
P.R.	40	Responsabilidade do que se posse.

MA	34	Não permissão para a criança falar com outras pessoas
MA	35	Festas só para adultos.
MA	36	Habilidades transmitidas pelo pai para as labores de gênero.
MA	37	Uso de tecnologia para a caça
MA	38	Ensino de técnicas ancestrais para plantar e coletar comida
MA	39	Tempo certo de coleta, caça, pesca.
MA	40	Ferramentas para a supervivência alimentícia
MA	41	No uso nem ensino do arco.
MA	42	Zarabatana usada pelos Yaguas.
MA	43	Medo à os seres mitológicos da natureza.
MA	44	Barulhos realizados os seres mitológicos da natureza
MA	45	Espaços para caçar longe das casas.
MA	46	Aprendizagem de algumas palavras no idioma
MA	47	Não ensino de seus pais o idioma nem para o básico.
MA	48	Os adultos falavam nesse idioma, as crianças não entendiam.
MA	49	Representação de fantasias de animais nas festas.
MA	50	Historias ou contos de animais todos em família
MA	51	Funções dos animais nas festas
MA	52	Uso de instrumentos musicais e canto no idioma
MA	53	Ficar bêbados de alegria
MA	54	Casos de namoros de animais mitológicos com uma mulher
MA	55	Acessórios dos seres mitológicos.
MA	56	Transmissão de saberes sobre medicina tradicional pelos avós.
MA	57	Proibição de caça de alguns animais
MA	58	Reconhecimento que entre mais velho, ainda se tem mas saber.
MA	59	Distribuição de funções ao interior da família
MA	60	Os pais batiam nas crianças por maus comportamentos
MA	61	Não prática de jogos pelo desinteresse
MA	62	Jogos em na natureza e o rio
MA	63	Aprendizagem de habilidades enquanto a mãe fica perto deles
MA	64	Construção de elementos que ajudam no jogo
MA	65	Atividades para jogar.
MA	66	Jogos por gênero
MA	67	Jogos ensinados por pais ou mães
MA	68	Jogo Sem roupas.

APÊNDICE F

TABELA DAS 77 UNIDADES DE SIGNIFICADO FINAIS

LISTADO UNIDADES DE SIGNIFICADO GERAIS			
1	Interesses Externos	A	Transmissão de saberes x orais e corporais
2	Politeísmo	B	Pertença
3	Religião Católica	C	Funções de género (subsistencia)
4	Histórias Culturais	D	Trabalho para Subsistencia x género
5	Familia	E	Transmissão saberes x género
6	Valores por conselhos (género)	F	Reconhecimento na comunidade de seus saberes
7	Jogo não serio	G	Experiencia Corporal
8	Relação as pessoas Externas	H	Animais Representativos
9	Escola	I	Lugares para jogo
10	Valoração conhecimento escolar	J	Tipos de Jogo
11	Subvaloração saber indígena	K	Jogos Familiares
12	Jogo Natural	L	Jogo como Função Cultural
13	Jogo por género	M	Artefatos - Danças e Musicas
14	Brinquedos	N	Preparativos Pelazón
15	Cerimônias - Festas - Rituais - Celebrações	Ñ	Jogo Pelazón
16	Pelazón Ritual passagem Feminino - Biológico)	O	Funções Animais jogo Pelazón
17	Bebidas e Alimentos Indígenas	P	Oca
18	Vida Familiar	Q	Fantasia
19	Contos Culturais	R	Proibições culturais
20	Bonito	S	Transmissão Contos Orais
21	Festas x Status	T	Jogo de Presentificação

Assistir festas e rituais x curiosidade	U	Trabalho do Lar
Preparativos para festas	V	Bêbados
Trabalho Comunitario	W	Trabalho Formativo (crianças)
Valoração saber indígena	X	Jogo Comunitario
Pinturas Corporais	Y	Lingua Materna
Práticas Corporais	Z	Jogo x Habilidades
Atualmente não é igual	AA	Carnaval
Função dos animais no jogo	AB	Jogos nas festas (carnaval)
Não aprendizagem cultural	AC	Medicinas Tradicionais
Aprendizado pela convivência com povos	AD	Transmissão do ser indígena
Saberes da selva (natureza)	AE	Perda de práticas culturais
Preservação cultural	AF	Xamã
Não compartilhamento de conhecimentos	AG	Transmissão conhecimento cultural
Seres mitológicos	AH	Transmissão de saberes da natureza
Ensino de Natureza e animais	AI	Ferramentas dos povos
Capacitação laboral	AJ	Experiencia dos Velhos
Jogo Imitação	AK	Nômades
Competição	AL	

APÊNDICE G

Operacionalização do significado das falas dos colaboradores da pesquisa

No	Fala Original	O que é possível traduzir	Pág.
1	Parece lógico afirmar que al no saber cuál es el origen de estos juegos, no podemos utilizar con rigor los términos autóctono, nativo, oriundo o vernáculo, que siendo sinónimos significan atribuir a una zona o cultura del origen de un determinado juego. Como mucho se puede afirmar que algunas de sus consideraciones reglamentarias, las expresiones que se utilizan para dar nombre a un juego (balón-prisionero, cementerio, jugar a matar, brile, balón-tiro...) son familiares de una localidad a otra. Además debemos considerar que a lo largo de la historia nuestros pueblos han estado continuamente en contacto con otras culturas con lo cual es posible que un juego actual tenga su origen en épocas ancestrales y en un país o región muy lejana a nuestra geografía (LAVEGA, 2000, p 30 - 31).	Parece lógico afirmar que ao não conhecer qual é a origem destes jogos, não é possível utilizar com rigor o termo autóctone, nativo, proveniente ou vernáculo, que sendo sinônimos significam atribuir a uma zona ou cultura a origem de um determinado jogo. Se poderia afirmar que algumas das suas considerações como as regras, as expressões que usam para outorgar nome a um jogo (balón-prisionero, cementerio, jugar a matar, brile, balón-tiro...) são familiares de um local ao outro. Além disso, temos que considerar que ao longo da história, nossos povos têm estado em contínuo contato com outras culturas a partir da qual é possível que um jogo na atualidade possua sua origem em épocas ancestrais e em países e regiões muito afastadas da nossa geografia. (Tradução própria).	38
2	Cuando localizamos un juego que está muy arraigado a una determinada zona y los habitantes del lugar lo practican habitualmente, ya sea en general (diversas edades y géneros) o en un sector de población concreto (por ejemplo personas ancianas, población escolar...), ese juego lo podemos denominar popular (LAVEGA, 2000, p 31).	Quando localizamos um jogo que se encontra muito arraigado a uma determinada zona e a população do lugar pratica-o habitualmente, seja em forma geral, (diversas idades e gêneros) ou em um setor específico da população (por exemplo, pessoas anciãs, população escolar...), esse jogo pode se denominar de popular. (Tradução própria).	39
3	Los jóvenes ya están preparados para que salgan disfrazados, tienen sus disfraces de Yanchama, ahí ellos hacen su disfraz. [...] De tigre, Boa, vaya a ver la boa está ahí, pero es un cristianito que maneja pues eso ¿no? [...] ahí está un muchacho metido. Ahí gritaba y la inmensa boa está sacando la lengua y se agacha por donde los criaturos y ¡huuy! pobres criaturos, los criaturos se embalan corriendo de miedo. Así es. El tigre está andando, inmenso tigre va a ver su bigote por acá y con sus ojos así igualito a un animal, el tigre completo mejor dicho, ese esta disfrazado, un muchacho ahí adentro esta, es el que le hace caminar, hasta a mí misma me daba miedo. [...] No tenían la misma música pero entonces seguía cuando los porquerías del monte ya vienen, los picaros que son, contra las muchachas ya vienen, ya con su grosería, ya pues vienen a molestar a las muchachas, la nalga le pica, que le huele y en su cabeza le haces Tetetetetete así juegan ellos en sus fiestas, el montón de hombres sale del monte así disfrazados, a veces unos tienen cría en la espalda, otros son de colores, le sigue, le arranca, le quita de su espalda esos miquitos. Bonitos pues, ellos como tienen sus idiomas pues se comprenden entre ellos. (BUGEO) <u>Cocama</u>	Os jovens estão se preparando para sair com as suas fantasias, possuíam fantasias de Yanchama (fibra natural), ali eles fazem a sua fantasia. [...] Fantasias de onça, cobras, mas ao interior das fantasias tem uma pessoa. Nesse momento grita a grande cobra, com a sua língua assustando as crianças que saíam correndo. Acontece a mesma coisa com o tigre, tem bigodes e seus olhos são muito parecidos aos reais. Ao interior da onça também tem um homem que é quem faz que a fantasia caminhe gerando temor e medo entre as pessoas, até a mim mesmos. [...] Eles não tinham as mesmas músicas, mas em qualquer momento, saíam algumas fantasias do mato, que fazem macaquices com as mulheres. Desse jeito é que eles jogam nas festas, esses homens todos saíam do mato com fantasias, alguns têm mais uma fantasia nas costas. Tudo muito lindo, falando na sua língua. Eles se entendem. (Tradução própria).	76
4	Ya era tarde. Le dije a mi mama “¿mama y ahora para donde volvemos?” ella me dijo “no hijita vamos a volver para la casa porque no aguanta coger por otro camino”, ahí le encontramos a mi abuelito volviendo, cuando llegábamos a los caminos venia el animal del monte, miramos el animal de monte que es grande, grande, grande, el que le dicen el diablo será. [...] ese tenía unos perros, unos perros grandotes así (haciendo referencia a perros de la mitad del cuerpo de un adulto promedio), de aquí para atrás era bien flaquito, la cola blanquito pero la boca era así bien maciza. Eso cuando ladraba saltaban candela de la boca de ellos, yo con mi abuelo estábamos escondidos debajo de un palo, resabiada. Yo no quería salir ni a comer. Eso nos dieron como las tres de la tarde del otro día, y mi abuelito ahí escondido hasta que ya no estaba ese diablo” (RINAWÉ). <u>Ticuna</u> .	Era tarde, falei para a minha mãe: é hora de voltar? E ela me respondeu: Não filha, vamos voltar para a casa mas não vamos pegar outro caminho. Nesse instante encontramos a o meu avô voltando para casa quando repentinamente, encontramos o animal do mato, é um animal muito grande, e tem outros nomes, também é chamado de diabo. Tinha dois cachorros com ele (do tamanho do corpo de um adulto normal). Do pescoço para trás seu corpo era muito magro, mas sua cabeça era muito musculosa. No momento que latia, saía fogo da sua boca. Nós ficamos escondidos até às três horas do dia seguinte. (Tradução própria).	77

No	Fala Original	O que é possível traduzir	Pág.
5	<p>[...] yo le mire al gigante en el monte, en la selva, es un hombre alto, yo le miré aquí, aquí en este monte arriba, al gigante, mi chagra era de aquí hasta arriba, tenía platanera, y venía aquí a tumbar todo [haciendo referencia al gigante]. [...] Entonces un día por acá como a las cuatro (4) de la tarde, me voy, caminando y veo a un hombre inmenso alto, bien alto, que pasaba por los palos y los tiraba. – “haaaa este es el animal que tumba todo. Ya vengo pues”, calladito camine sin hacer bulla. “Vamos a ver ese animal que está votando el plátano en la parcela”. [...] me devolví y nuevamente le encuentro ahí, cogí la escopeta y dije – voy a cogerlo ahí y le pego un tiro ¿e?, PAAAHHHH.... Humm eso fue como humo profesor, se fue rápido, se perdió profe, se volvió humo, como será que ese animal se pierde en medio del humo. <u>(GIGANTE). Cocama</u></p>	<p>Eu vi ao gigante no mato, é um homem alto, muito alto, ele estava na minha roça, e tirava tudo dos arvores. Um dia em horas da tarde, eu estava caminhando quando repentinamente veio esse animal, muito alto e tirando os arvores ao chão. Saí rapidamente e em silencio peguei minha espingarda. Voltei de novo para o lugar e disparei... Pahhhhh.... Hummm, aquele animal foi embora, se converteu em fumaça e foi embora. (Tradução própria).</p>	77
6	<p>[...] y pues contando ya de la boa, pues allá unos chamanes “¿y ahora que hacemos porque este animal no nos deja pasar a pescar al otro lado?” entonces ellos dijeron “bueno, busquemos más chamanes para saber qué es lo que se le puede hacer a esa boa” dicen que era una boa así de alta como de unos cuarenta (40) metros o algo así, entonces la serpiente no le dejaba pasar a la gente, eso temblaba la tierra. [...] mira, dicen que disque relámpagos, lluvia, tempestades, rayos con la lluvia Hmmm, viene tumbando palos, se fue, pasó al puerto de la gente, rompiendo de todo y salió la boa; de esa manera la gente hasta el momento, ya pasan hasta allá. <u>(CHICUA). Ticuna</u></p>	<p>Falando da cobra, lá uns xamãs se reuniram para fazer que a grande cobra fosse embora. Segundo contam era de 40 metros mais o menos, então ela não deixava ninguém sair a pescar naquele rio que se encontra mais aos fundos da nossa comunidade. Olha só... Muitos falaram que no momento em que os xamãs fizeram seu trabalho, a cobra saiu derrubando arvores e quebrando de tudo o que encontrava na frente. Depois disso, já é possível pescar naquele lugar. (Tradução própria).</p>	78
7	<p>Pues el Bugeo, antiguamente eso era una fiesta ¿no?, una fiesta que había, y se enamoró de una muchacha, dicen del Bugeo; bueno, el Bugeo se transformó en un hombre, bien hermoso el joven, de ojos bien lindos. Y la muchacha cuando está en una fiesta allí, su madre y todos dicen bueno; el joven llevo y a la muchacha la recogió, comenzó a bailar con la muchacha y entonces, cuando ya el Bugeo se sintió será como bien borracho, quería volver y no podía ni caminar y entonces ya estaba amaneciendo, entonces el Bugeo se botó así en el patio (quedando acostado) y cuando vieron tremendo Bugeo de esos colorados tirado ahí en la selva, la muchacha se asustó porque era un joven muy bonito y cuando se emborracho pues se botó así y era un tremendo Bugeo y la muchacha pues se asustó. Pues esa es la historia del Bugeo. <u>(CARACHUPA). Ticuna</u></p>	<p>O boto cor de rosa, antigamente ele participava das festas, ele gostava de namorar mulheres nas festas. Um dia o Boto se converteu em homem muito lindo, e uma mulher lá na festa gosto dele, Ele começa a dançar com a mulher até que ficou muito bêbado de ter bebido bastante na festa, repentinamente quis voltar para o rio mas não conseguiu chegar no rio mas não conseguiu caminhar. Caiu no chão e novamente se converteu em um boto cor de rosa, um golfinho muito grande, todos ficaram muito assustados pelo que aconteceu. (Tradução própria).</p>	78
8	<p>[...] yo le conversaba “hermana de la Wimba, enséñame, yo también quiero sanar y quiero aprender. Yo no quiero aprender para hacer maldad a la gente, yo quiero aprender”, “vas a aprender no pasa nada” [respondiendo la Wimba], no mal. Ya pues cuando todos estaban durmiendo y tapados, ya ahí si aprendía. Ya de mañanita, tomar jugo para curar el mal de la gente. Ahí tomé ese jugo y ahí si aprendí. Ahí si aprendí. Ahí le hablaba a mi madre Wimba que vivía en el Perú y me decía “¿que vos quieres jovencito?”, “yo quiero aprender” [respondiendo a la pregunta de la Wimba]. “¿Tu quiere aprender?” <i>¡sí!</i> [respondiendo] “ya; en este cachimbo va a soplar, “Fhuuuu, Fhuuuuuu”, ya, con eso aprende tú, tú vas a aprender tranquilo, no va decir para otro brujo, otro brujo nada, yo te estoy enseñando porque tu aprender de la wimba”. <u>(WIMBA). Yagua.</u></p>	<p>Eu falava com a irmã Wimba (arvore mitológico), Quero aprender a curar as pessoas. Eu não quero aprender coisas ruins, quero aprender coisas para curar. Ok vai aprender (respondeu a Wimba). No momento em que todas as pessoas dormiam de noite, eu aprendia a curar. Ela me falou, Fuma este cachimbo, somente com isso você vai aprender, mas não pode falar para ninguém, esses são segredos da Wimba. (Tradução própria).</p>	79

No	Fala Original	O que é possível traduzir	Pág.
9	<p>[...] eso primero le preparábamos la bebida para invitar a mucha gente, la familia, fuera de la familia, otras personas, los vecinos, venían de diferentes partes. [...] los invitábamos a través de una bocina, por medio de una bocina le invitamos a los invitados; pongamos un ejemplo de que aquí iba a hacer la fiesta ¿ya?, entonces de aquí se buscaban a dos señores o dos jóvenes [...] entonces estos dos jóvenes obedecían e iban soplando la bocina. [...] Ella se escuchaba lejísimos, por ejemplo de aquí, tú soplabas y se escuchaba en el Siete de Agosto [comunidad indígena cercana localizada a varios kilómetros por río], “Haa, nos están invitando, en tal parte va a haber una fiesta” [haciendo relación a lo que era entendido por quienes escuchaban el sonido], lo mismo, salían por allá por el río, tocaban como una trompeta y allá la gente ya sabía que en tal parte les estaban invitando. <i>(MANATÍ). Ticuna.</i></p>	<p>A primeira coisa que nós fazíamos para a festa era preparar as bebidas para os convidados, o convite era feito por meio de sons de uma buzina que era ouvida a longas distancias, essa era a melhor forma de que as pessoas fossem convidadas para a grande festa, assim qualquer pessoa ficava convidada à festa. (Tradução própria).</p>	80
10	<p>“Claro, claro que sí, pues para eso estaba invitando, por decir, si yo toco la bocina de aquí, si ellos ya saben que allá viven Cocamas, allá viven Yaguas, allá viven Huitotos, entonces si yo toco la trompeta desde aquí para allá, entonces están diciendo que nos están invitando, obviamente por deber tienen que ir a participar de esa fiesta porque se les está invitando”. <i>(MANATÍ). Ticuna.</i></p>	<p>Claro, o convite é realizado por meio de uma buzina e aquele que é convidado pode participar da festa, então podem participar outros povos como os Cocamas, Huitotos ou os Yaguas. Todos podiam participar da festa. (Tradução própria).</p>	81
11	<p>[...] jugábamos nosotros a escondidas, y el otro decía “yo voy a ser el tigre”, y el otro decía, “yo voy a ser el gato” y el muchacho subía entre nosotros y subía a un palo “a ver si me coge el tigre” [...] y no le comía porque era otro cristiano” <i>(Carachupa) Ticuna</i></p>	<p>Nós ficávamos escondidos enquanto a outra pessoa escolhia imitar um animal. Um deles falava, eu sou a onça, enquanto o outro falava eu sou o gato, Nos subíamos a uma arvore e esses animais tentavam nos pegar.</p>	82
12	<p>El principal [lugar de juego] en el agua, en el patio y en la selva. Jugábamos mucho en el agua, hacíamos como columpios, saltábamos, los niños pequeños aprendían a nadar mientras la mama lava la ropa, unos saltaban, otros jalaban, otros empujaban, todo en el agua. También hacíamos juegos en el agua, jugábamos a las cogidas, a que unos animales cogían a otros dentro del agua. También inventábamos juegos con pelotas de trapo, para jugar en el patio, en ese tiempo no existía el balón, solamente peloticas de trapos bien amarraditas, ese era el balón de nosotros. También subíamos árboles para bajar frutas o para saltar al río cuando esta alto. <i>(MICO). Ticuna.</i></p>	<p>O principal lugar do jogo era na agua, no jardim e no mato. Jogávamos muito tempo no rio, pulávamos, nadávamos enquanto nossas mães lavavam a roupa. Nós realizávamos jogos na água, brincávamos a que éramos animais e pegávamos outros animais no rio, jogávamos bola, mas nesse tempo não tínhamos bola de futebol, fazíamos bolas de roupa de tela. (Tradução própria).</p>	82
13	<p>[...] hay veces que nosotros jugábamos ¿no?, había este, la más grandecito, era la gallina con su cría, y los otros más grandecitos también eran el gallo, y ellos iban cantando: “De donde vinisteis Gavilán, de la montaña Gavilán, hazte a tu presa Gavilán, de la montaña Gavilán”. Y ahí era donde venía el gavilán a querer cogerse al pollito, al más pequeño pollito; y la mama que era la más grandecita, ella y el gallo, salían a pelear con el gavilán, y el gavilán corría, en un descuido, dejaba la cría la gallina y el muchachito Pio, Pio,Po,Pio y el gavilán le estaba llevando ya, cuando venía el gallo a patadas hacia correr el gavilán, y era una risa de los muchachos, ese era el juego antiguo, eso es lo que yo les enseño a ellos. <i>(MOTÉLO). Cocama</i></p>	<p>Algumas vezes jogávamos imitando animais como a galinha, o gavião, os pintinhos, sempre eram jogos onde o gavião queria roubar os pintinhos, mas a galinha tinha que estar muito preparada para defender sua família. Eram jogos onde somente existiam risos. Muitos risos. (Tradução própria).</p>	83
14	<p>Para la vida, a mí me ha enseñado, a mí me enseñado a ser como este, cernir fariña, cernir masato y maíz, así trabajamos nosotros, así, me enseña así como eso que está ahí, (me señala los dardos de la Pucuna), eso me ha enseñado también. [...] yo venía por acá a aprender para hacer canoa también, nada mas eso, pa hacer chagra, también pa cultivar, pa rozar. [...] me enseño como conocer la carne, todo, pa cazar también. Buscando animal en monte, encuentra grande. <i>(CHURUCO). Yagua.</i></p>	<p>Foi ensinado para a vida, para fazer farinha, fazer bebidas, para fazer ferramentas para a caça, eu também aprendi a fazer canoas, cultivar a terra, aprendi a caçar e a procurar o animal no mato. (Tradução própria).</p>	84

No	Fala Original	O que é possível traduzir	Pág.
15	“Nadábamos en el río porque los papas decían aprendan a nadar, porque de pronto si usted se va al agua, cuando caiga va como una piedra para el fondo y no sale más, “tienen que aprender a nadar”. Teníamos una tablita, de ahí me soltaban y ya” <i>(JAXINGA). Cocama.</i>	Nadávamos no rio porque nossos pais falavam que tínhamos que aprender a nadar para evitar algum dia nos afogar, porque podiam cair no rio e nunca saíamos de lá.	85
16	“Mi mama nos hacia una hamaquita ¿no?, de telitas blanco, y ellos nos hacían los muñequitos dibujaditos pero ellos mismos le cosían, con un telita blanco ellos nos hacían muñequitos y ellos nos decían “así van a jugar; le pone a su muñeco adentro de la hamaca, le tapan y ahí le van a cuidar”. [...] “Ahora a los niños pues, tus hermanitos (haciendo referencia a lo que le decía la mama) no pueden jugar con ustedes, ellos que se pongan a jugar en otra parte, que pican pescaditos, que pongan a matar los pajaritos, todo, ese es su trabajo de ellos”. <i>(CARACHUPA). Ticuna.</i>	Minha mãe fazia para nós umas redes de tela de cor brancas, nessa tela desenhava uns bonequinhos os quais nós tínhamos que cuidar, nós jogávamos com esse boneco já que tínhamos que cuidar dele como se fossem crianças. Ao mesmo tempo meus irmãos jogavam a pescar, a caçar passarinhos, esse era o trabalho deles. (Tradução própria).	85
17	“Ellas solo jugaban entre mujeres, no jugaban con nosotros los hombres, eso era la orden que nos daban los papas, y pues nosotros éramos inocentes. Mujeres entre mujeres y hombres con hombres, como ellas aprendían de sus mamas entonces hacían juegos de mamas, jugábamos sin ropa y no teníamos vergüenza.” <i>(MICO). Ticuna.</i>	Elas somente jogavam entre mulheres, elas não jogavam com os homens, isso tinha que ser cumprido porque nossos pais falavam que os homens e mulheres não podiam jogar. As mulheres aprendiam coisas de mulheres, faziam jogos de mulheres, nessa época nós não usávamos roupas. (Tradução própria).	85
18	“a nosotros nos tocaba dibujar el pirarucu en la tierra, más o menos a cuatro (4) metros o tres (3) metros, y con el arpón le tiraban, si le picaba en el centro está bien el pulso de uno, y así seguíamos practicando con muchos animales, por ejemplo la flecha también, dibujábamos un pescado ahí, esa era la tarea, ya cuando había escopeta eso solo lo hacían los hombres grandes, se usaba la escopeta. <i>(MICO). Ticuna.</i>	Nós desenhávamos um peixe grande não chão, mais o menos de 4 metros de comprimento e com o arpão tentávamos acertar no centro do peixe. Tínhamos que praticar bastante para conseguir acertar sem errar. Fazíamos as mesmas coisas com outros animais. (Tradução própria).	86
19	Jugar así aprende a pescar, a virotear micos y todos con la Pucuna, varoncito así como este (8 años), está aprendiendo y ya está más como ese, aprendiendo. Cuando aprende más grande, ya está dando ¿ya?, trae todas, cualquier mico. <i>(CHURUCO). Yagua.</i>	Jogando, assim aprende a pescar a caçar macaco com a zarabatana, assim como aquela criança de 8 anos eu já fazia tudo isso. Eu caçava muito macaco.	86
20	[...] yo cuando era pequeño me gustaba jugar al río, con la canoa, nadar en el río a medias ¿sí?, por ahí hacíamos sobre un palo bien altote, le ponían ahí y encima, nosotros comenzábamos a nadar en medio del río, y ahí volvíamos pues, en el amazonas, pues, como el amazonas es grande, ahí algunas veces baja [haciendo referencia al nivel del río], ahí tu ibas hasta el medio. Una vez pase nadando así cuando paso el Bugeo y me miro así (haciendo una vista sorprendida). Puta, los Bugeos, de los Bugeos que no son malos porque si fueran malos me iban a robar los Bugeos. Bien así me miraban, una manada de Bugeos, los Bugeos. Yo gritaba “heeeee” el delfín aquí, nadie aquí en la orilla, nadie; y ahí comenzaron ellos a boyar, “puta y si me llevan” [expresión del colaborador], encontré un palito, pero nada, ellos me cuidaban jugando, llego a la orilla y yo mirando ahí asustado a los Bugeos. <i>(GIGANTE). Cocama.</i>	Eu quando era criança, jogava muito no rio mas não sabia nadar muito bem, Peguei uma tabua de madeira e comecei a nadar no meio do rio. Um dia estava nadando no rio quando saíram os golfinhos, mas os golfinhos bons porque existem golfinhos maus, aqueles golfinhos maus roubam as pessoas. Eu gritava pelos golfinhos e ninguém estava perto para me ajudar, finalmente eles me cuidaram enquanto eu jogava no rio. Após terminar voltei para a beira do rio. (Tradução própria).	87
21	[...] salen así máscaras, alrededor de ellos, salen micos, otros hacen demonios ahí humm, como sería profe de esas costumbres ¿no?, salían ahí asustando la gente y bueno es un juego para ellos. [...] Asustar a las demás personas, había un mico también que jugaban y le hacían con todas sus vainas (mostrando su órgano reproductor – <i>capinurí</i> – árbol nativo) todo ¿no?, él se iba y quería agarrar así y se iba a sus vainas así, (con el capinurí corriendo y haciendo maromas) y corrían la gente, por juego pues, otros, oso hormiguero, otros salía el tigre y corrían la gente como un juego. Así era el juego de los antiguos. <i>(CURUPIRA). Ticuna.</i>	Saem as máscaras de vários animais, de macacos, de diabos etc. Esses animais têm como função assustar as outras pessoas, o macaco joga com o capinurí que é um galho muito parecido ao pênis do homem, ele corre, também tem animais como o ursos e onças, as pessoas só corriam de susto. Assim era o jogo dos antigos. (Tradução própria).	88

No	Fala Original	O que é possível traduzir	Pág.
22	<p>[...] hacen la máscara de puro tejido, en forma de loros, en forma de micos, de vampiro, de mariposa, de todo. [...] Eran personas de 20, 28 hasta de 15 años que eran los que bailaban, ya eso hacían sus cosas entre puros viejos, hacían como gritaban los loros, los micos, los tigres; osea ellos ya se disfrazaban de eso y pues llevaban figuras de tigre, como cazaba la presa el tigre, ya esos se presentaban ya así. <i>(RINAWÉ). Ticuna.</i></p>	<p>Eles fazem as máscaras de tecidos naturais e tem forma de pássaros, borboletas, macacos etc. Participam pessoas de muitas idades, desde 28, 20 e 15 anos, aqueles que dançavam eram somente os mais velhos, eles faziam os sons dos pássaros, dos macacos, das onças. Os animais jogavam a caçar aos outros animais. (Tradução própria).</p>	88
23	<p>[...] hacían máscara de micos, los micos si son bien locos, pues van arrancando lo que van viendo de bueno, si allá va una muchacha porque hay ahora una rama que se parece al pene del hombre, el Capinurí. [...] él lo manejaba así en la nalga de las viejas, de las muchachas y así en todo el cuerpo [risas] y así todos van en esa tónica; [...] ese juego consiste en hacer correr a las personas, en hacerles reír a todos los que están presentes, pero no de chiste, sino para que sea como real para quien corre pero de burla para los que ven. Esa es la fiesta ¿no?, esa es la fiesta, puro juego antiguo. Por ejemplo una máscara de esas es el mico loco que le hace correr a la gente, gritan, se ríen, se esconden, y como tiene rotico a los ojos pues entonces, van buscando y van haciendo de todo de todo; ahí van tomando el masato, van botando los totumos, los platos, bueno, toda esa vaina. <i>(CHIQUA). Ticuna.</i></p>	<p>Nesse tempo faziam as festas com fantasias mas não com a finalidade de imitar senão com outro fim. Nessa época tinham máscaras de onça, elefante, ursos, jacaré, macacos, eles estavam escondidos no mato e enquanto as pessoas dançavam, eles começavam aparecer, a gritar, a jogar. Todos estão com fantasias muito coloridas e logo dançam com as pessoas. Puro Jogo Antigo.</p>	89
24	<p>En ese tiempo también hacían las fiestas con enmascarados pero esas tenían otro fin, ahí había personas que se quedan como enmascarados, en ese tiempo estaban con la máscara de tigre, elefante, de oso, de caimán, en ese tiempo ellos están ahí escondidos, la gente está bailando ahí y comienzan a aparecer los animales del monte ¿ya?, vienen ellos y la gente comienza a gritar que – “viene el tigre, que viene el elefante, viene el caimán” – comienzan a gritar, comienza la gente a correr mientras están bailando, vienen los tigres, los elefantes mientras estaba la música, de todo viene ahí. Y todos coloridos, con muchos colores. Ahí están bailando ¿ya?, el tigre el elefante, el caimán, de todos los que están enmascarados, ellos están bailando. Puro juego antiguo. <i>(MOTÉLO). Cocama.</i></p>	<p>Faziam máscaras de macacos, esses macacos são muito loucos e vão sacaneando todas as pessoas que encontram no caminho. Faziam uso de um galho com o nome de Capinuri, ele brincava com as mulheres e batia com o capinuri no corpo delas. Este jogo é feito para que todas as pessoas presentes fiquem muito contentes enquanto brincam com as outras pessoas. Assim é a festa. Puro jogo antigo. Por exemplo, as máscaras de macaco fazem as pessoas correr porque se eles te pegam, eles fazem coisas engraçadas contigo.</p>	88

ANEXOS

ANEXO A

Autorização Associação ATICOYA

REPÚBLICA DE COLOMBIA
DEPARTAMENTO DEL AMAZONAS
MUNICIPIO DE PUERTO NARIÑO
RESERVA TICUYA.

Puerto Nariño 18 de febrero 2014.

Señor,
ROBER MARTINEZ,
Curaca SAN JUAN DE ATACUARI.

Cordial saludo,

En medio de lo presente la Asociación de Autoridades Indígenas ATICOYA, les solicita un permiso para el señor Edwin Alexander Cañón Buitrago, de la Universidad Federal do Rio Grande do Sul, para hacer una investigación de juegos tradicionales, en parte el beneficio de la comunidad, y agradecer su amable colaboración.

Cordialmente,

[Firma]
Jose Carlos Alzate Puente,
Secretario General.

ANEXO B

B. TCLE Associação ATICOYA

TÉRMINO DE CONSENTIMIENTO LIBRE E INFORMADO – TCLE

Para: Asociación de autoridades indígenas Tikunas, Coramas e Ynguas (ATICOYA).

Título do Projeto: "Juegos Autóctonos Indígenas" Legado Cultural Tikuna, como aporte a la construcción descolonizadora del juego en la región Amazónica Colombiana.

Orientador Responsable: Prof. Dr. Alex Branco Fraga.

Investigador participante: Edwin Alexander Cañón Buitrago – Estudiante de Maestría del Programa de Posgrado en Ciencias del Movimiento Humano (Universidade Federal do Rio Grande do Sul).

Objetivo general de la investigación: Describir y entender la posible contribución de los Juegos Autóctonos Indígenas, en el proceso de preservación del legado cultural del pueblo Tikuna en la Región Amazónica Colombiana.

Procedimientos de la Investigación: Entrevista a personas de la comunidad Tikuna de San Juan de Atacuari reconocidas y posicionadas como aquellas que poseen el conocimiento para ser transmitido a las futuras generaciones. Al acordar el consentimiento, los depoimentos y datos serán registrados y analizados (posiblemente publicados), preservando el sigilo e integridad de las personas participantes de las mismas. La participación no causará riesgos a la dignidad y a la libertad de los entrevistados, tampoco causará perjuicio a la comunidad, que tendrán acceso a la producción y datos de la investigación; por ende, recibirán copia total de todo lo que fuese producido o/o publicado sobre el tema de investigación.

Recibi una copia de este documento

Nombre: *Jose Carlos Alzate Puente* Firma: *[Firma]*

Firma del responsable de la Investigación: *Edwin Alexander Cañón B.*

Puerto Nariño Amazonas 19 de febrero 2014.

Datos y contacto en caso de necesidad.
Edwin Alexander Cañón Buitrago
Teléfono (55) 5195948282. Porto Alegre RS - Brasil
3208362177 Colombia

ANEXO C

Autorização Curaca Comunidade San Juan de Atacuari.

TÉRMINO DE CONSENTIMIENTO LIBRE E INFORMADO – TCLE

Para: Líder Curáca Comunidad San Juan de Atacuari

Título do Projeto: "Juegos Autóctonos Indígenas" Legado Cultural Tikuna, como aporte a la construcción descolonizadora del juego en la región Amazónica Colombiana.

Investigador participante: Edwin Alexander Cañón Buitrago – Estudiante de Maestría del Programa de Posgrado en Ciencias del Movimiento Humano (Universidade Federal do Rio Grande do Sul).

Objetivo general de la investigación: Describir y entender la posible contribución de los Juegos Autóctonos Indígenas, en el proceso de preservación del legado cultural del pueblo Tikuna en la Región Amazónica Colombiana.

Procedimientos de la Investigación: Entrevista a personas de la comunidad Tikuna de San Juan de Atacuari reconocidas y posicionadas como aquellas que poseen el conocimiento para ser transmitido a las futuras generaciones. Al acordar el consentimiento, los depoimentos y datos serán registrados y analizados (posiblemente publicados), preservando el sigilo e integridad de las personas participantes de las mismas. La participación no causará riesgos a la dignidad y a la libertad de los entrevistados, tampoco causará perjuicio a la comunidad, que tendrán acceso a la producción y datos de la investigación; por ende, recibirán copia total de todo lo que fuese producido o/o publicado sobre el tema de investigación.

Autorizo como Curáca líder de la comunidad Tikuna de San Juan de Atacuari el estudio descrito anteriormente. Declaro haber sido debidamente informado sobre los objetivos y procesos de la investigación, así como los posibles riesgos y beneficios de la participación de las personas de esta comunidad. Me fue dada la oportunidad de realizar preguntas con relación a la investigación, recibiendo los datos para entrar en contacto, dado el caso surjan dudas o se desista a cualquier momento de la participación sin causar penalidad o/u perjuicio.

Nombre: *Rober Martinez S.* Firma: *[Firma]*

Firma del responsable de la Investigación: *Edwin Alexander Cañón B.*

San Juan de Atacuari – Amazonas 19 de febrero 2014.

Datos y contacto en caso de necesidad.
Edwin Alexander Cañón Buitrago
Teléfono (55) 5195948282. Porto Alegre RS - Brasil
3208362177 Colombia
Correo Electrónico: Inf.marc12@gmail.com

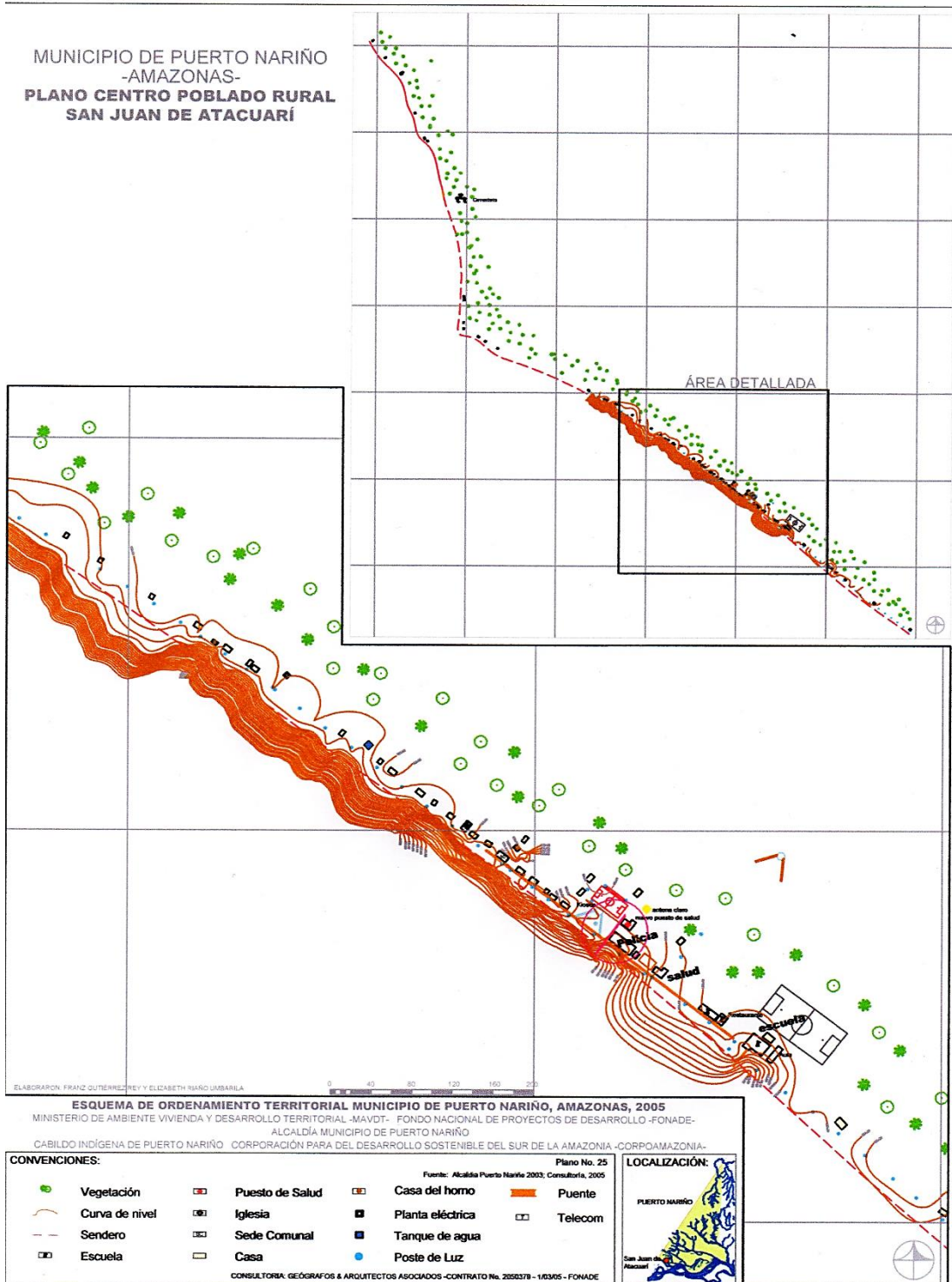
ANEXO D

D. Imagem Pequepeque



ANEXO E

Mapa Área Geográfica comunidade San Juan de Atacuari.

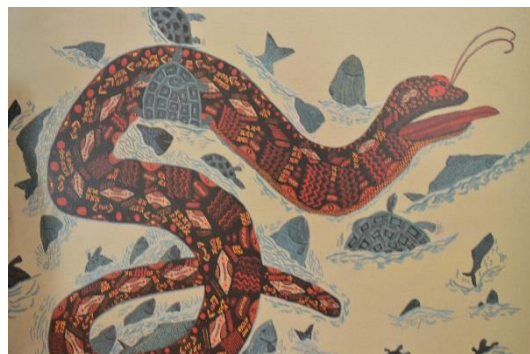


ANEXO F

Tradução Jogo Antigo em Ticuna

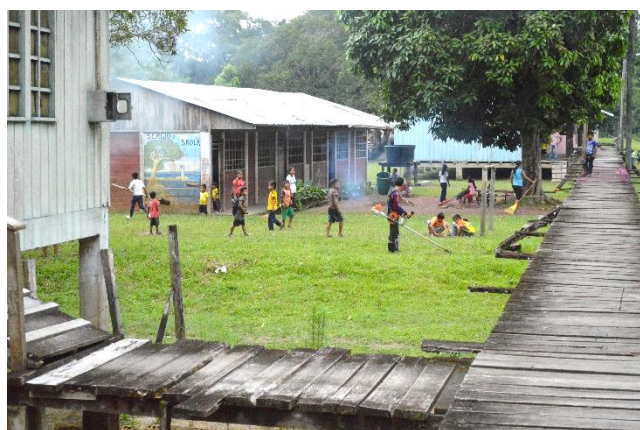
			J	u	e	g	o	.	A	n	t	i	g	o		u	u
na	,	'	a	w	e	e	,	n	u	c	u	m	a	'	u		

ANEXO G

Seres mitológicos - museu indígena *Banco de La Republica* de Leticia⁶²

⁶² As fotografias foram tiradas do Museu indígena do *Banco de la Republica* na cidade de Leticia Amazonas.

ANEXO H

Fotografias Comunidade Indígena San Juan de Atacuari⁶³

⁶³ Todas as fotografias foram produzidas pelo autor da dissertação.



