

OS JOGOS E SUAS RELAÇÕES NA EDUCAÇÃO PARA A SAÚDE DOS POVOS INDÍGENAS KAINGANG DO PARANÁ

JOICY AGUILERA DE SOUZA; VÂNIA ROSCZINIESKI BRONDANI
Universidade Estadual do Centro-Oeste - UNICENTRO
Guarapuava – Paraná - Brasil
joicy_joy127@hotmail.com; vania_brondani@hotmail.com

INTRODUÇÃO

O Jogo, visto como manifestação da cultura corporal, presente na humanidade desde os tempos mais primitivos de sua existência, reflete o cunho de expressão utilitária, religiosa e recreativa (RAMOS, 1982, p.56). A história evidencia isso através de registros encontrados em paredes de cavernas espalhadas pelo mundo.

Algo concernente à cultura do homem, haja vista que é pelo jogo que a humanidade se desenvolve e é exatamente este fator que diferencia o homem dos animais, dando-lhe a possibilidade da autonomia e da criatividade (CHATEAU, in: FENSTERSEIFER, P. E. e G.; Fernando, J. (orgs) 2005, p. 270).

Assim, os jogos exprimem muito mais do que um simples significado empírico focado no lúdico, para Huizinga (1999), jogo é mais antigo que a própria cultura, pois é o jogo que armazena elementos significativos da cultura de um povo.

A cultura surge em forma de jogo, a cultura é jogada, e em seu momento originário emerge através de fenômenos culturais, onde o jogo traz aspectos sagrados. Ocultado no significado lúdico, dependendo dos valores que se atribui, também perpassado por elementos como folclore, poesia, filosofia. Como explicita Marilena Chauí:

...a cultura nasce da maneira como os seres humanos interpretam a si mesmos e as suas relações com a natureza, acrescentando-lhe sentidos novos, intervindo nela, alterando-a por meio do trabalho e da técnica, dando-lhe significados simbólicos e valores. Dizer que a chuva é boa para as plantas pressupõe a relação cultural dos humanos com a natureza, por intermédio da agricultura. Considerar a chuva bela pressupõe uma relação valorativa dos humanos com a natureza, percebida como objeto de contemplação, encanto e deleite. A chuva é natural; que seja boa ou bela, é uma avaliação ou interpretação cultural (2003, p. 307).

No cerne de diversos jogos, encontram-se dois diferentes tipos de atividades, com simbolização, sentido e objetivos opostos, tendo a competição definida como um processo de interação social, cujos objetivos são mutuamente exclusivos, as ações são isoladas ou em oposição umas às outras, e os benefícios são concentrados somente para alguns, BROTTTO (1999). Mesmo a competição podendo ser individual, a resposta a esse objetivo é sempre a vitória, e esta sobre outra pessoa, sobre alguma marca ou recorde, sobre a natureza ou sobre si mesmo, com um significado supremo de superação.

Já a cooperação é um processo de interação social, cujos objetivos são comuns, as ações são compartilhadas e os benefícios são distribuídos para todos BROTTTO (1999). Exercitando através do Jogo também a reflexão criativa, a comunicação sincera, a tomada de decisão por consenso e a abertura para experimentar o novo, permitindo que seus praticantes sintam-se capazes de interagir positivamente na constituição de suas próprias identidades enquanto sujeitos, do grupo e da comunidade onde convivem enquanto seres sociais.

Os povos indígenas de um modo geral, tradicionalmente trazem as suas culturas, rituais, jogos, celebrações, cerimônias, demonstrando semelhança em alguns aspectos entre as

sociedades indígenas e entre outras culturas. De certo modo, os esportes foram inseridos às práticas destes povos, mesmo os não tradicionais, através do incentivo governamental na inclusão social, e da abrangência e tamanha capacidade dos sistemas de informações, além do poder do *esporte espetáculo*.

Para Gruppi (2009) citando sua experiência com Kaingang, essa sociedade mantém festas, crenças e, sobretudo sua organização social, que se podem ser percebidas no seu cotidiano, como exemplo, cito a festa do KiKi-Ko-la é realizada geralmente uma vez por ano, logo que o milho da roça dá para fazer a bebida *Kíki*, uma espécie de canjica com mel, fermentada. O que demonstra aspectos de organização social trazidos tradicionalmente e modificados pelo tempo e conhecimento de novas culturas inclusive os jogos.

Todavia, no Brasil os povos indígenas ainda são vistos de maneira julgadora, primitiva e preconceituosa, o que de certo modo reflete nas condições em que estes se encontram atualmente. Os povos indígenas fazem parte da população brasileira ainda caracterizada pela escassez de informações epidemiológicas e demográficas, o que restringe o desenvolvimento de intervenções sociais e de saúde (Kühl AM et al. 2009).

Neste aspecto problemas como desnutrição, doenças infecto contagiosas, faltas de saneamento básico e coleta de lixo, falta de informações sobre doenças sexualmente transmissíveis, alcoolismo, enfim, condições precárias de vida, tornam ainda mais inviável a sobrevivência destes povos.

Os Kaingang, em especial, não se encontram de modo diferente, e o presente artigo procura elucidar algumas metodologias utilizadas para interagir com esta população, voltadas à educação para a saúde envolvendo os jogos.

METODOLOGIA

A presente proposta foi realizada nas aldeias de Ivaí e Marrecas, localizadas no centro-oeste do Paraná, com escolares de 1ª à 8ª séries do Ensino Fundamental das escolas indígenas das mencionadas localidades, perfazendo uma faixa etária de 5 e 20 anos.

Foram realizados quatro dias de atividades, previamente agendados, durante o 1º semestre, do ano de 2010. Para que fossem definidas as atividades a serem desenvolvidas previamente se desencadeou uma breve discussão entre os envolvidos pelo projeto, a fim de melhor adequá-las a realidade em questão - crianças e jovens Kaingang.

Os materiais utilizados proviam principalmente do Departamento de Educação Física da UNICENTRO, ou adquiridos com verba do projeto e ainda frutos de reciclagem.

As atividades, mais precisamente os *jogos recreativos*, puderam ser caracterizados como *Jogos Tradicionais Juninos*, como por exemplo o “jogo de argolas”, onde a criança tem por objetivo lançar a argola para que caia sobre as garrafas (PET) e assim marcar pontos; a “pescaria”, que consistia de peixes confeccionados com papel, devidamente fixados na areia, contando com uma argola presa a eles, onde deveria se encaixar o anzol feito de (clipe) e assim serem pescados; a “boca do palhaço”, onde o objetivo é efetuar o maior número de acertos no lançamento de pequenas bolas através da boca do palhaço, confeccionada com caixa de papel. Estes jogos visaram uma integração entre os alunos e as diferentes culturas e tradições.

Já os *jogos competitivos*, que possuem caráter de disputa é voltado a aquisição do sentimento de vitória, de conquista, tendo também um objetivo ao qual podemos citar como enriquecedor, o de demonstrar a realidade da vida social das disputas e da necessidade de se informar, estudar, evoluir, conhecer, para se sobressair, superar limites, tópicos estes muito bem discutidos antes de alguns jogos. Os jogos de cunho competitivo foram: “corrida do saco”, com a formação em colunas, o objetivo de cada participante em sua vez saltitar com as pernas dentro do saco vazio de adubo, até um ponto marcado e voltar ao seu lugar de origem, passando o saco para o próximo colega de equipe e assim sucessivamente... até que todos

pudessem efetuar o percurso; “jogos de estafeta”, de mesmo formato os participantes em coluna, tendo por objetivo correr até um ponto concretizando o desafio pré-estabelecido como quicar a bola e correr e voltar, assim até a equipe toda possa concluir a atividade e conquistar a vitória; e por fim um jogo de nome “10 passes”, onde os participantes divididos em duas equipes têm por finalidade completar 10 passes com as mãos entre sua equipe, sem que a bola toque o chão, enquanto a outra equipe tenta impedir interceptando a bola para iniciar uma nova contagem.

Os *jogos cooperativos*, visando um sentido tanto lúdico quanto social, assim denominados cooperativos têm por finalidade de aprimorar, através das brincadeiras e jogos, a autoestima e a cooperação, juntamente com o desenvolvimento de habilidades interpessoais positivas (BROTTO - 1999). Neste aspecto destacaram-se jogos como a “queimada maluca” onde os participantes, divididos em equipes e posicionados em lados opostos da quadra de voleibol, os participantes deveriam arremessar a bola para o lado contrário, com a finalidade de acertar o oponente que ao ser atingido torna-se seu aliado, e assim sucessivamente, sem que a atividade tenha fim, o importante neste jogo é a compreensão de que todos são importantes, preciso deste jogador só assim alcançarei o objetivo que era manter sua equipe formada.

Cabe ressaltar que as informações básicas e suplementares quanto aos respectivos jogos, foram apresentadas considerando a cultura dos participantes, sem infringir qualquer aspecto por eles considerado inadmissível. As dinâmicas foram realizadas de forma contextualizada, relacionando-as com acontecimentos do cotidiano dos participantes, numa perspectiva lúdica. Prevendo o acompanhamento das professoras Kaingang, com o propósito de realizar as devidas traduções, nos momentos em que estas se fizeram necessárias.

RESULTADOS

A proposta inicial de utilizar os jogos para difundir informações a respeito da saúde, meio ambiente e bem estar para os povos indígenas Kaingang de Marrecas e Ivaí foi plenamente alcançada. Seguindo a estrutura prevista, os jogos elaborados em seus enfoques: recreativo, competitivo e cooperativo, acrescidos de informações a cerca de aspectos sociais, sob os quais os povos indígenas têm conhecimento e dos problemas de ordem social, principalmente os acometidos pelas celebridades esportivas, tais como alcoolismo, drogas e outros, para assim ressaltar os aspectos negativos e não compatíveis à prática esportiva. Além de informações a respeito da saúde e melhores condições de qualidade de vida para os praticantes.

Como resultados que foram e estão sendo alcançados, destaca-se a contribuição para a troca de experiências interculturais, tendo os jogos como veículo que expressa valores atitudinais, mostram uma necessidade de união, de companheirismo para alcançar um objetivo comum, sejam eles jogos cooperativos ou competitivos. O que por sua vez, despertam sentimentos de necessidade de ajuda e satisfação em ajudar, contribuindo para a constituição de sua identidade enquanto ser social. E quanto ao aspecto competitivo, evidencia-se a superação, o crescimento, o desenvolvimento, o conhecimento adquirido e a busca por melhores resultados, para assim conquistar um objetivo, incentivando a aquisição de criatividade para conquistar a vitória. No que se refere aos jogos recreativos o enfoque se deu através da já referendada troca de experiências de cunho cultural e social, que permitiu aos jogos representarem uma sociedade um pouco desconhecida da maioria das aldeias.

Não obstante, cabe salientar como um significativo resultado alcançado, o incentivo à prática de atividades voltadas à educação física, à saúde e hábitos de higiene; temáticas estas, merecedoras de maior esclarecimento para estes povos e que muitas vezes passam despercebidos pelos órgãos responsáveis, principalmente ao que se refere à população de Marrecas, que por ser menor e com menos habitantes, além de estar localizada em uma região de difícil acesso, é mais prejudicada pela falta de investimentos em infra-estrutura e materiais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O foco principal da presente proposta foi o de incentivar a prática dos jogos nas suas dimensões: recreativa, competitiva e cooperativa, numa perspectiva de inclusão, desenvolvendo valores, trabalhando com elementos importantes sobre saúde, hábitos de higiene, meio ambiente e qualidade de vida. A metodologia utilizada possibilitou dinâmicas diversificadas e criativas, o que proporcionou maior motivação e participação dos Kaingang, favorecendo assim seu interesse e sua aprendizagem. Para isso acontecer foi importante que os envolvidos pela proposta tivessem claro os objetivos a serem alcançados ao propor as atividades desenvolvidas. Foi fundamental oferecer situações desafiadoras que motivaram os participantes, estimulando a criatividade, a descoberta e a redescoberta, pois as atividades lúdicas permitem uma aliança entre a teoria e a prática. E foi através dos jogos desenvolvidos que as crianças e adolescentes Kaingang puderam experimentar, sobretudo diversas situações, desenvolvendo o espírito de equipe e liderança, de forma lúdica – prazerosa.

Percebe-se que tais atividades deram início a um trabalho que deveria ser perpetuado. São iniciativas estas, que deveriam ser mais constantes e até perder um pouco o seu caráter assistencialista, se tornando algo que fomentasse a criação de lideranças e realmente efetivas estas práticas no cotidiano das comunidades indígenas. Com o intuito de garantir uma considerável melhora na saúde e qualidade de vida de seus adeptos.

Pouco ainda se faz em relação às reais necessidades das comunidades indígenas, mas é a partir de projetos como este, que instigam e direcionam olhares em direção a esta problemática, não apenas em relação à Educação Física, e sim às demais áreas e de forma interdisciplinar, cabendo a sociedade como um todo interagir, em busca de um mundo passível de vida sustentável, digna e o mais importante saudável.

REFERÊNCIAS

- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo. Perspectiva 1999
- BROTTO, F. O. **Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência**. Dissertação de mestrado. UNICAMP, Campinas 1999.
- CHAUI, M. *Convite à filosofia*. São Paulo: Ática, 2003.
- FENSTERSEIFER, P. E. e G.; Fernando, J. (orgs). **Dicionário crítico de educação física**. Ijuí: Editora Unijuí, 2005.
- GRUPPI, D. R.; FERREIRA, M. B. R. **A trajetória das praticas corporais Kaingang**. Simpósio internacional processo civilizador. Recife 2009.
- KÜHL, A. M.; CORSO, A. C. T.; LEITE, M. S.; BASTOS, J. L. **Perfil nutricional e fatores associados à ocorrência de desnutrição entre crianças indígenas Kaingáng da Terra Indígena de Mangueirinha, Paraná, Brasil**. Cad. Saúde Pública, 25(2):409-420, Rio de Janeiro. 2009.
- LARAIA, R. de B. **Cultura: um conceito antropológico**. Rio de Janeiro : 24. ed. Jorge Zahar Ed., 2009.
- RAMOS, J. J. **Os exercícios físicos na história e na arte: do homem primitivo aos nossos dias**. São Paulo: Ibrasa, 1982.