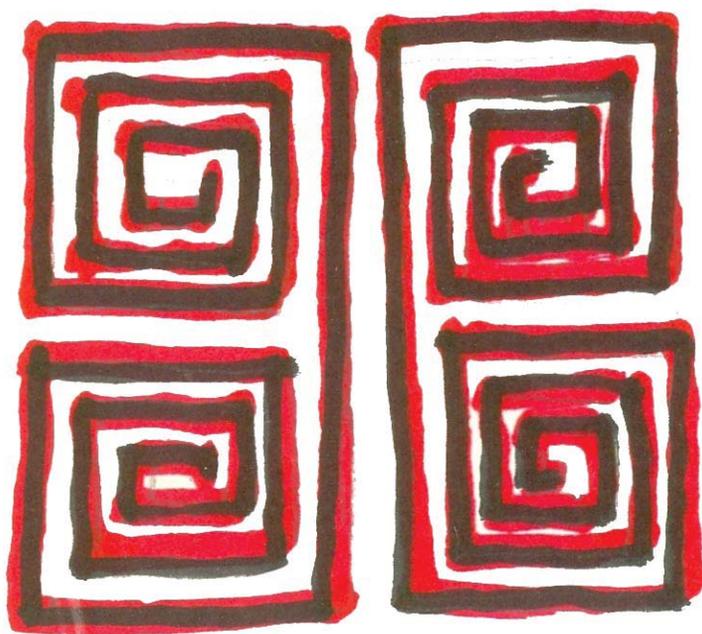


**JOGO DE TABULEIRO COMO
PRÁTICA EDUCATIVA
INTERCULTURAL**





JOGO DE TABULEIRO COMO PRÁTICA EDUCATIVA INTERCULTURAL

Marina Vinha

INTRODUÇÃO

O Projeto “*Jogos Indígenas e Educação: produção de material educativo sobre os jogos dos povos indígenas do Brasil*”, financiado pelo Ministério da Educação, em convênio com a UFMT, prevê publicações com o objetivo de produzir materiais didáticos que fomentem uma educação intercultural, tendo por referência a diversidade étnica e cultural dos Povos Indígenas do Brasil. No referido Projeto, está prevista a obra: “*Jogos Indígenas: o jogo como prática educativa no contexto da aldeia*”, lugar em que o presente texto se localiza (UNEMAT, 2010).

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

O uso do termo “jogo”, neste trabalho, vem da academia. Entendemos por jogo as atividades com caráter lúdico, realizadas em diferentes situações, organizadas por um sistema de regras que definem a perda ou o ganho da disputa, requerendo habilidades específicas, estratégias e/ou sorte. Não dispomos de dados que confirmem essas mesmas compreensões em cada uma das línguas indígenas, portanto, dialogamos a partir desse conceito acadêmico (ROCHA FERREIRA et al., 2005).

Os procedimentos metodológicos foram assim elaborados: (i) escrita de um percurso literário caracterizando a origem dos jogos de tabuleiro de maneira geral; (ii) realização de um levantamento teórico sobre a presença do jogo de tabuleiro em algumas etnias indígenas brasileiras e, de posse desse referencial, o mesmo foi enriquecido com os (iii) dados empíricos obtidos por mim, entre os indígenas *Kadiwéu*, no período de 1988 a 2004.

JOGO DE TABULEIRO

O componente cognitivo e o afetivo estão particularmente presentes quando se joga ludicamente em um tabuleiro. O componente cognitivo está em contínua formação e manifesta-se diante de cada significado cultural. Ao pensar sob determinada lógica, os comportamentos e as manifestações afetivas variam diante de objetos ou pessoas, conforme a atribuição de valores (GALLAHUE; OZMUN, 2005, p. 420).

Por exemplo, no jogo de tabuleiro, o elemento “simulação” está presente. Na tradição oriental chinesa, há 2.500 anos, foi escrito o primeiro tratado de estratégia e de orientação para os guerreiros daquele período. O ensinamento exigia o uso correto da intelectualidade, simultâneo ao da conduta moral, ao utilizar a simulação, um comportamento solicitado tanto na guerra quanto em um jogo lúdico (TZU; YANG; MUSASHI, 2004).

Simular, segundo o ensinamento, consistia em adquirir uma sabedoria, no sentido de fazer ataque (guerra) aparentando não fazê-lo. Dito de outra forma, o guerreiro, quando próximo, deveria criar a ilusão de estar longe; quando o outro estivesse desorganizado, deveria usufruir de sua desorganização; deveria irritar aos que tivessem temperamento colérico; estimular os arrogantes; dentre outras posturas próprias desse comportamento, explicam os autores.

A força do ensinamento, quando em prática, mostra a necessidade de planejar, avaliar e calcular, tanto nos embates da guerra, quanto nos embates lúdicos, pois ambos têm em suas bases a estratégia. Simular ou manipular informações são considerados artifícios táticos na guerra. Contudo, no jogo lúdico, esses artifícios devem ser rigorosamente permeados por uma conduta ética. Também nos negócios, nas relações de trabalho e nos esportes deve-se estar atento para a relativização dessa aplicação, para que a mesma não se torne bélica. Relativizados, os ensinamentos do mestre podem ser adotados para um jogo de tabuleiro, cujas representações estão sob a pressão de embates e dos auspícios da imprevisibilidade do jogo, simbolicamente semelhantes às relações de poder existentes na vida real (TZU; YANG; MUSASHI, 2004).

Outro aspecto relevante, no contexto de jogo, é a motricidade. Esta pode passar despercebida por ser considerada muito simples. No entanto, ao compreendermos o desenvolvimento¹ motor como processo permanente, este aspecto deve ser considerado. Estudos sobre os movimentos os agrupam em categorias, tais como: estabilizadores, locomotores, manipulativos, axiais e as combinações entre eles. Situamos a motricidade predominante no jogo de tabuleiro na categoria dos movimentos manipulativos. Dentre as subdivisões desta categoria, selecionamos a do “movimento de manipulação motora refinada”. A manipulação motora refinada é assim denominada por envolver, de forma complexa, o uso dos músculos da mão e do punho, explicam Gallahue; Ozmun (2005).

Na maioria das vezes, esse jogo é realizado com os participantes na posição sentada e é a partir dessa postura corporal que vêm os comportamentos de concentração e das expressões emocionais ocorridas no ato de jogar. Da posição sentada partem também os suaves e breves movimentos de pinça, realizados com os dígitos polegar e indicador, estando a palma da mão voltada para baixo, durante o ato de mover as pedras, os cones ou as peças representativas de cada jogo. A postura de cócoras e em decúbito ventral é pouco comum, mas também adotadas (MOREIRA; MANUEL,

1 Em ocorrência desde o nascimento até a morte, segundo Gallahue e Ozmun (2005).

2005).

Estudos citados por Moreira e Manuel (2005, p. 252) envolvendo crianças no manuseio² de pincéis, mostram que as atividades de manipulação apresentam “[...] diferenças qualitativas entre os destros e os canhotos na trajetória dos traçados”. No caso do jogo, pode-se pensar na trajetória, quando das mudanças de pedras, cones ou representações que “caminham” em percursos verticais e horizontais, assim como “saltam” de uma extremidade à outra do tabuleiro. Outro aspecto a ser considerado durante o manuseio, explicam os autores (p. 252), aponta para a existência de “[...] uma interação entre as restrições anatômicas e funcionais da mão com o passar da idade [...]”. Ambas as situações indicam que as pessoas, em diferentes fases da vida, ajustam seu manuseio e a apreensão de um objeto de acordo com sua meta, no caso do jogo, a de movimentar peças cujo significado varia de acordo com o contexto cultural.

Este tipo de jogo, que tem o poder de aquietar seus praticantes, está em alta! Impressos em papelões, riscados no chão, desenhados em tampos de mesas ou projetados na tela dos computadores, as sociedades ocidentais contemporâneas os revalorizam e os apresentam de forma dinamizada e repaginada. No entanto, é pouco divulgada e pouco conhecida a inserção desses tipos de jogos na ludicidade étnica de alguns povos; cuja simbologia pode ser observada tanto no modo de jogar, quanto no formato do tabuleiro (FERREIRA; VINHA; SOUZA, 2008).

Assim, ao refletir sobre o jogo de tabuleiro, destacamos o paradigma de que os significados do jogo humano devem ser procurados na interação do ambiente, neste incluindo o tempo sócio-histórico e dentro da produção coletiva de cada sociedade.

JOGO DE TABULEIRO – BREVE PERCURSO TEMPORAL

Há imprecisões sobre a origem dos jogos de tabuleiro. Registros datados de 4.000 anos antes da Era Cristã e na Idade do Bronze, 3.300 anos dessa Era, indicam que os tabuleiros vêm de arquiteturas de templos considerados sagrados. No Egito antigo, 1.400 antes da Era Cristã, e na Europa, a cidade de *Cambridgeshire*, Inglaterra, foi construída no período medieval com arquitetura quadricular. Nas Américas, há indícios de que o jogo de tabuleiro foi introduzido pelos colonizadores e adotado por alguns grupos étnicos. Por exemplo, em *Cuzco*, Peru, foram encontradas inscrições de tabuleiro, conforme afirma Pennick (1992).

Nos últimos séculos, a educação escolarizada e os recursos tecnológicos têm influenciado a feitura dos jogos de tabuleiro, renovando-os conforme as restrições, as permissões, as diferenças etárias e as de gênero, principalmente na sociedade ocidental. Historicamente, todos esses aspectos, cada um ao seu modo, sempre fizeram

2 No caso, considerei semelhança no manuseio de pincéis e de peças em diferentes fases da vida, portanto são inferências sob meu ponto de vista.

parte das sociedades e culturas, fato que também ocorre na atualidade. Contemporaneamente, observa-se uma sofisticação nos jogos, classificando-os segundo a idade e com indicações sobre fundamentação pedagógica (ROCHA FERREIRA, 2008).

Vale frisar, portanto, que os jogos de tabuleiro se modificam com os processos de mudanças sociais. As últimas versões dos jogos têm conotações diferentes das anteriores e são chamadas “jogos de segunda geração”. No processo de mudanças da sociedade, os jogos foram processualmente modificados ou ressignificados. As partidas são geralmente rápidas, alcançando de minutos à uma hora e meia, aproximadamente. Há maior interação entre os jogadores, as jogadas são mais fáceis de aprender e abrem espaço para diferentes possibilidades de raciocínio e tomada de decisão dos participantes. Esse contexto contemporâneo envolve um número maior de pessoas em idades diferentes, segundo a supracitada autora.

Há também a vantagem de o tabuleiro não ser fixo, podendo os jogadores montá-lo onde lhes aprouver. Alguns são modulares, podem ser adquiridos aos poucos com o objetivo de expandir as condições do jogo. Assim, se há imprecisão histórica quanto à origem do jogo de tabuleiro, atualmente os autores das renovações desses jogos têm nome e endereço, são premiados por desenvolverem diferentes formas de jogar. Alguns jogos estão traduzidos para o português e outros estão na língua estrangeira de origem. Mas, como os componentes dos jogos geralmente contêm pouquíssimos textos, as ilustrações costumam ser suficientes para o entendimento.

JOGO DE TABULEIRO ENTRE INDÍGENAS

Os jogos de tabuleiro também são encontrados entre os povos indígenas. Não se sabe bem se os mesmos foram criados pelas diferentes etnias, ou se eles aprenderam com os colonizadores espanhóis (na fronteira dos países de língua hispânica) ou com os portugueses. Hoje, muitos deles estão em desuso, explica Rocha Ferreira (2008).

Pesquisas mais aprofundadas poderão confirmar esses dados, tendo em vista que o silenciamento dos indígenas que aqui viviam e os das Américas, de forma geral, foi muito intenso, de forma a confundir se os colonizadores trouxeram essas ideias ou se saberes e fazeres étnicos foram apropriados, a exemplo do que tem ocorrido atualmente em outros campos do conhecimento (FERREIRA; VINHA; SOUZA, 2008).

Recentemente, pesquisas registram os que ainda estão apenas na memória dos mais velhos e os que ainda são praticados nas aldeias. A criatividade dos indígenas na construção dos jogos e no uso de materiais encontrados somente na natureza circundante de suas terras deve ser registrada e ensinada aos não indígenas³. O jogo de tabuleiro, como prática pedagógica, pode ser enriquecido com tais dados, pois eles se desdobram em saberes ambientais cujas fontes naturais hoje podem estar destruídas;

3 Face às questões de terras que atingem vários povos indígenas, há saberes que precisam ser recuperados também entre eles.

e em saberes sociais, quando seus tabuleiros e suas representações trazem temores e desafios peculiares de um povo. Esse conjunto faz do jogo um acervo, um patrimônio cultural imaterial sob a dinâmica da tradição. O conceito “tradição”, segundo Gallois (2006), não é mais entendido como algo do passado, mas sim como algo continuamente renovado pela dinâmica histórico-cultural de cada povo.

Observar, mediar e adaptar saberes de diferentes povos às práticas pedagógicas escolares exige, segundo nosso ponto de vista, contextualizar os valores de cada grupo étnico embutidos nesses saberes. O reconhecimento do “outro” e o “auto-reconhecimento” identitário contribuem para fortalecer as diferenças culturais. O tema ‘diferença’ tem ocupado um espaço significativo nas produções científicas e na escola indígena brasileira, pois essa abordagem tem referência constitucional⁴.

A vivência mimética, proporcionada pelo jogo contextualizado, contribui para refletir sobre as representações sociais da sociedade que o pratica. Geralmente, os objetos (pedras, figuras etc.) simbolizam pessoas ou animais ferozes, ambos com poderes que estimulam desafios. Por exemplo, a “onça” e os “cães” são representativos de força e ataque para alguns povos indígenas e o “puma” é poderoso entre os Incas, explica Lima (2004, p. 1). Para exemplificar, o autor cita que:

[...] entre os indígenas *Bororo*, no Mato Grosso, há um jogo chamado ‘jogo da onça’, cujo tabuleiro é traçado na terra e pedras são usadas como peças. Uma pedra representa a ‘onça’, sendo diferente das demais. Outras 15 peças representam os ‘cachorros’. Um jogador atua com apenas uma peça, a ‘onça’, com o objetivo de capturar as peças ‘cachorro’. A captura da ‘onça’ é realizada quando as peças ‘cachorro’ a encerralam, deixando-a sem possibilidades de movimentação.

A forma de jogar encontrada entre os indígenas *Bororo* mostra ser uma variação de um jogo de tabuleiro conforme padrões europeus, o que levanta a hipótese de ter sido transmitido por missionários salesianos, com quem tiveram contato desde o século XIX.

Outro jogo semelhante a esse foi encontrado entre os indígenas *Manchakeri*, no Acre, e entre os *Guarani*, da região de São Paulo. Entre os indígenas *Kanela*, no Maranhão, foi encontrado um jogo de tabuleiro conhecido como “jogo de paciência” ou “anel africano”. Trata-se de um quebra-cabeça e consiste em um desafio que deu origem a centenas de outros quebra-cabeças em todos os continentes.

Outro grupo étnico, os indígenas *Pareci*, no Mato Grosso, jogam um jogo de dados, mas que chamam ‘rifa’. O dado tem formato de pão e a principal característica do jogo é a aposta. Os participantes apostam objetos do cotidiano, como arcos e flechas, explicou Lima (2004 apud FERREIRA; VINHA; SOUZA, 2008)

Em comum, os *Bororo*/MT; os *Manchakeri*/AC; os *Guarani*/SP; os *Kanela*/

4 Constituição de 1988 e o direito à alteridade.

MA e os *Pareci*/MT têm um jogo de tabuleiro entre eles e suas breves descrições indicam uma rica variedade de tabuleiros e de formas de jogar, conseqüentemente sob os auspícios de suas respectivas culturas.

OS KADIWÉU E O JOGO DE TABULEIRO

Os Kadiwéu são indígenas cujo comportamento, em determinado período histórico, lhes valeu o codinome de “índios cavaleiros”. Adquiriram um significativo rebanho equino até o final do Século XIX e se destacaram na montaria quando os embates intertribais e entre os colonizadores ocorriam a pé.

Antes mesmo desses fatos, os Kadiwéu constituíram sua visão de mundo tendo como referência o *ethos* guerreiro, o qual está fundamentado mitologicamente. Ao entrevistar um ancião, buscando compreender o corpo Kadiwéu, ele me explicou que o ser mitológico *Gô-nôeno-godi* falou para outro ser, o Caracará, que o corpo do *Kadiwéu* não foi feito de barro. No caso, o ancião fazia alusão aos valores cristãos trazidos por religiões que adentraram nos últimos dois séculos sua aldeia. Continuou explicando que o corpo Kadiwéu já era de gente, de carne, desde quando foi encontrado por *Gô-nôeno-godi*. Além disso, os *Kadiwéu* já falavam seu próprio idioma⁵. E este mesmo ser, ao tirá-los de um buraco onde viviam com os demais povos indígenas, atribuiu para cada povo um perfil. Coube aos *Kadiwéu* serem guerreiros e, portanto, autorizados a saquear e a tirar dos demais povos o que lhes aprouvesse, explicou Soares (1998 apud VINHA, 2004).

Assim, a educação *Kadiwéu* vai sendo construída no bojo de um complexo modo de ser, em uma sociedade constituída também, conforme registros datados de 1910⁶, por pessoas vindas de outros grupos étnicos e por europeus radicados naquela região. Essa inserção era realizada pelo costume que tinham de capturar crianças de outras sociedades⁷ e de adotar os adultos fugitivos e/ou capturados, integrando-os ao grupo.

Processualmente, houve alterações nesse modo de ser Kadiwéu, devido ao estreitamento das relações de contato e da presença do Estado⁷ com suas instituições de controle. Contudo, esse construto social que caracteriza os *Kadiwéu*, mantém uma organização interna atual formada por descendentes dos senhores (Kadiwéu puro⁸), por descendentes desses antigos cativos e dos guerreiros⁹, segmento este ressignificado. Vivem em território localizado no Mato Grosso do Sul, com acesso pelos municípios de Bodoquena, Bonito e Porto Murtinho, estando suas terras sob a jurisdição deste último.

5 Tronco linguístico kadiwéu.

6 Sánchez Labrador, missionário que conviveu com o grupo no período de 1770.

7 Sobre a presença do Estado na atual organização Kadiwéu, sugestão de leitura em Vinha (2004)

8 Modo como se autodenomina algumas famílias Kadiwéu (VINHA, 2004)

9 A hipótese de um novo espaço desse guerreiro atual seria o do esporte, conforme Vinha (2004).

Para se significar, esse povo usa grafismos singulares, cujas formas geométricas, ora retas, ora em ondas, tracejam seus artesanatos, rostos, braços, colos femininos e adornam também suas roupas. A Figura 1 mostra esses grafismos em três situações.



Figura 1. Grafismos na arte, no corpo e roupas Kadiwéu
Fonte: Socioambiental (2010).

Foram estes grafismos que me chamaram a atenção quando pesquisava e analisei a fotografia do tabuleiro riscado na areia por Soares, o ancião denominado também “filho querido¹⁰”, na cultura *Kadiwéu*. O jogo de tabuleiro foi obtido em pesquisa realizada no campo de conhecimento da Educação Física e os dados empíricos contribuíram para observar que o desenho padrão do tabuleiro estava registrado nos grafismos Kadiwéu deixados pelo italiano Guido Boggiani aproximadamente em 1897 e publicados em 1945; e pelo antropólogo Darcy Ribeiro em 1948, publicados em 1980.



Figura 02. Grafismo encontrado em autores do século XIX e XX
Fonte: Vinha (2004).

O nome do jogo encontrado é “casa do rei”. O tabuleiro tem o formato circular e é semelhante a um tipo de tabuleiro cuja origem é milenar e é conhecido como “labirinto”, no estilo *Merels*. O termo *Merels* vem do latim *merellus* significando “ficha”, “conta” ou “moeda”. *Merels* é uma denominação aplicada aos jogos de tabuleiro em que as peças são colocadas uma de cada vez e por jogadores alternados, usando pino e linhas. Diferencia também pelo fato de que todas as peças têm o mesmo po-

10 Pessoa escolhida em seu grupo de pertencimento que recebe uma formação desde a infância para reter na memória o conhecimento histórico-sócio-cultural do seu povo.

der de movimento, sendo distintas apenas pelas cores (PENNICK, 1992; VINHA, 2004; FERREIRA; VINHA; SOUZA, 2008).

A intensidade com que o tabuleiro do tipo labirinto foi adotado está pouco difundida historicamente. Um dos motivos seria porque essa variação utiliza um tabuleiro riscado no momento do jogo, portanto, de natureza passageira, pouco ficando registrado em material mais sólido. Devido a esse particular, “[...] reduz para quase zero as chances de se encontrar tabuleiros primitivos desse tipo de jogo. Em virtude disso, a imensa popularidade de que o *Merels* desfrutava passa quase despercebida [...]”, afirma Pennick (1992, p. 191).

A variação *Merels* (labirinto) é jogada de forma unidirecional, partindo do exterior ao centro. O desenho é impregnado de simbolismos e seu padrão tem relação com o quadrado¹¹ mágico de 9 pontos, que tem na soma de cada linha 15 pontos e a soma alcança 45 pontos. Essa é a base para a construção do tabuleiro labirinto, segundo Pennick (1992).

Tendo um elemento de comparação, a análise do tabuleiro do jogo “casa do rei”, registrado entre os indígenas Kadiwéu, remete a uma aproximação que requer pesquisas mais aprofundadas para estudar a presença desse tipo de tabuleiro entre eles. A Figura 03 mostra o ancião Soares registrando seu conhecimento sobre o referido tabuleiro.



Figura 3. Ancião Kadiwéu desenhando o tabuleiro na areia
Fonte: Vinha, (2004).

Soares estava com 88 anos quando a pesquisa foi iniciada em 1998 e faleceu aos 94 anos, no ano de 2006. O ancião sofrera um acidente e sua perna não fora socorrida no tempo devido, portanto, andava, naquele período, em cadeira de rodas. Permanecia cotidianamente sentado em um banco de madeira, sob a sombra de um frondoso mangueiral, e ficou contente por receber uma atenção especial valorizando

11 Detalhamento sobre o ‘quadrado mágico’ estão na referência Pennck (1992) e Ferreira, Vinha e Souza (2008).

seus conhecimentos. Era um dos poucos Kadiwéu que detinha na memória esse tipo de jogo. Por isso, no período da pesquisa, além desse momento de explicação da coleta de dados, conversei com a direção da escola e ele foi convidado para ministrar uma aula para os alunos e outras pessoas da sua aldeia.

Crianças, jovens, adultos e outros idosos ficaram ao redor dele. Riam, solicitavam explicações de como jogar, enquanto eu, do lugar de pesquisadora, registrava sem, contudo, ter uma compreensão mais ampliada das regras e contextos do jogo. No chão da varanda da escola, um adulto e uma jovem se revezaram para desenhar o tabuleiro, fotografado por mim, simultâneo às explicações na língua Kadiwéu



Figura 4. Aula na Escola da aldeia, estudante desenha o tabuleiro.
Fonte: Vinha (2004).

Com dados insuficientes para mostrar o procedimento como os Kadiwéu jogavam o jogo “casa do rei”, principalmente por dificuldades de tradução, estamos atualmente nos organizando para retomar os trabalhos de recuperação desses procedimentos, assim como o detalhamento sobre o contexto sociocultural, para, em próxima publicação socializar essas preciosidades.

Lamentavelmente ficou uma constatação: a de que o jogo de tabuleiro estava pouco praticado, talvez em desuso, pelas novas gerações da aldeia Bodoquena, onde Soares vivia. Segundo nossa compreensão, o registro de um jogo, cuja história atravessa milênios e encontra significados entre um grupo indígena brasileiro, é muito valioso para a educação e para a saúde identitária desses povos. Além do mais, o artigo 217 da Constituição brasileira chama à responsabilidade do Estado, portanto, do pesquisador, dos cidadãos, para o registro e proteção desse patrimônio cultural imaterial em solo brasileiro.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos de tabuleiro são atividades lúdicas que propiciam o desenvolvimento de estratégia, de relações sociais e fortalecem o construto das identidades étnicas. Os jogos de tabuleiro são importantes meios para integrar todas as idades em processos educativos e de lazer. Contemporaneamente, os jogos de segunda geração estão mais complexos do que os de primeira geração, em vista das também complexidades sociais. Quanto ao grupo étnico Kadiwéu, o mesmo encontra-se diante de desafios, visto que as cidades estão se aproximando cada vez mais das aldeias e com elas vêm novas tensões geradas pelas mal refletidas invasões culturais urbanas. Como não são tratadas pela via da interculturalidade, repercutem na saúde identitária desses povos. A reduzida carga motriz que o jogo de tabuleiro requer são, em contrapartida, estímulos para planejar, executar e avaliar simbolicamente o formato do tabuleiro e como o utilizavam nos momentos lúdicos. Vida real e mimetismo não são excludentes, conforme os ensinamentos orientais sobre simulação. Contemporâneos e com possibilidade de serem mediados pela prática educativa reflexiva, contribuem para educar, proteger, ressignificar, revigorando identidades e formando pessoas qualificadas para compreender e usufruir de conhecimentos vindos dos diferentes universos culturais brasileiros.

REFERÊNCIAS

- FERREIRA, M. B.; VINHA, M.; SOUZA, A. F. de. Jogo de tabuleiro: um percurso em etnias indígenas. **Revista Brasileira de Ciência e Movimento**, 2008. v. 16, p. 47-55.
- GALLAHUE, D. L; OZMUN, J. **Compreendendo o desenvolvimento motor** – bebês, crianças, adolescentes e adultos. Rio de Janeiro: Editora Phorte, 2005.
- GALLOIS, D.T. **Patrimônio cultural imaterial e povos indígenas: exemplos no Amapá e norte do Pará**. São Paulo: Iepé, 2006.
- LIMA, M. **Jogos indígenas do Brasil** [projeto *online*], 2004 – [citado 2007 July 12]. Disponível em: <<http://www.jogosindigenasdobrasil.art.br/port/projeto.html>>. Acesso em: 13/02/2009.
- MOREIRA, C. R. P.; MANUEL, E. J. Planejamento na Aquisição de Habilidades Motoras de Manipulação. In: Go Tani. **Comportamento motor** - aprendizagem e desenvolvimento. Rio de Janeiro: Editora Guanabara Koogan S.A., 2005. p. 251-258.
- PENNICK, N. **Jogos dos deuses**. São Paulo: Mercury, 1992.
- ROCHA FERREIRA, M. B. et al. Raízes. In_____. DA COSTA, Lamartine (Org.) **Atlas do esporte no Brasil: Atlas do esporte, Educação Física e atividade física, saúde e lazer no Brasil**. Rio de Janeiro: Shape, 2005.
- ROCHA FERREIRA, M. B. **Módulo: Jogo, representações sociais, configurações,**

inclusão/exclusão. (Desenvolvimento de material didático ou instrucional - Universidade Aberta - Atividade Física para pessoas com deficiência física), 2008.

SÁNCHEZ LABRADOR, J. **El Paraguay católico**. Buenos Aires: Imprensa de Coni, 1910.

SOARES, Domingos. Jogo e esporte. **Depoimento** [1998]. Entrevistadora: M. Vinha e H. Silva. Mato Grosso do Sul: Aldeia Bodoquena, 1998. 2 fitas cassete (120min), 3 ¾ pps, estéreo. Entrevista concedida sob autorização da FUNAI- MS. VINHA, M. 1999.

SOCIOAMBIENTAL. Imagens Kadiwéu. Obtidas em mar. 2010. Disponível em: <<http://pib.socioambiental.org/pt/povo/kadiweu/print>>. Acesso em: 13/03/2010

TZU, S; YANG, S; MUSASHI, M. **Sábios Guerreiros: a arte da guerra - o livro de Mestre Shang - um livro de Cinco Anéis - primeiros passos do um guerreiro**. São Paulo: Editora Claridade, 2004. p. 29-30.

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO (UNEMAT). Documento emitido pela Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação, Coordenação Regional do Campus Universitário de Cáceres-MT - Núcleo de Estudos sobre Corpo, Educação e Cultura, Ofício nº.003, de 28 jan, 2010.

VINHA, M. **Corpo-sujeito Kadiwéu: jogo e esporte** [tese]. Campinas: Faculdade de Educação Física, 2004.