UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTOS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA

JOGOS TRADICIONAIS ORGANIZADOS NO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL: UMA APROXIMAÇÃO ETNOMOTRIZ

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

Sabrine Damian da Silva

Santa Maria, RS, Brasil

2015

JOGOS TRADICIONAIS ORGANIZADOS NO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL: UMA APROXIMAÇÃO ETNOMOTRIZ

Sabrine Damian da Silva

Dissertação apresentado ao Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Área de Concentração em Educação Física, Saúde e Sociedade, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do grau de
Mestre em Educação Física

Orientador: Prof. Dr. João Francisco Magno Ribas

Santa Maria, RS, Brasil

2015

Ficha catalográfica elaborada através do Programa de Geração Automática
da Biblioteca Central da UFSM, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Silva, Sabrine Damian da
Jogos tradicionais organizados no estado do Rio Grande do Sul: uma aproximação etnomotriz. / Sabrine Damian da Silva.-2015.
185 p.; 30cm

Orientador: João Francisco Magno Ribas
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Educação Física e desportos, Programa de Pós-Graduação em Educação Física, RS, 2015

1. Jogo Tradicional 2. Praxiologia Motriz 3. Grupo Social I. Ribas, João Francisco Magno II. Título.

© 2015
Todos os direitos autorais reservados a Sabrine Damian da Silva. A reprodução de partes ou do todo deste trabalho só poderá ser feita mediante a citação da fonte.
E-mail: sabrinedamian@hotmail.com

Universidade Federal de Santa Maria
Centro de Educação Física e Desportos
Programa de Pós-Graduação em Educação Física

A Comissão Examinadora, abaixo assinada, aprova a Dissertação de Mestrado

JOGOS TRADICIONAIS ORGANIZADOS NO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL: UMA APROXIMAÇÃO ETNOMOTRIZ

elaborada por
Sabrine Damian da Silva

como requisito parcial para obtenção do grau de
Mestre em Educação Física

COMISSÃO EXAMINADORA:

João Francisco Magno Ribas, Dr.
(Presidente/Orientador)

Pere Lavega Burgués, Dr. (UdL)

Marco Antônio Coelho Bortoleto, Dr. (UNICAMP)

Santa Maria, 30 de abril de 2015.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pela conquista de mais um sonho.

Agradeço a minha família, em especial, a minha mãe, minhas irmãs e meus avós Jorge e Alva, por serem o meu alicerce.

Agradeço aquele que esteve comigo em todos os momentos desta minha trajetória acadêmica, Leonardo, muito obrigada pelo teu companheirismo, pela tua paciência e pelo teu amor. Teu apoio foi fundamental para eu conseguir superar os momentos de fraqueza e os percalços no caminho para a finalização deste trabalho. Muito obrigada pela dedicação que sempre mostrastes ao longo desta caminhada juntos, você é, com certeza, um companheiro para toda a vida.

Agradeço ao professor João Francisco Magno Ribas que orientou meus passos nesta trajetória acadêmica, demonstrando ser, acima de tudo, um amigo.

Agradeço aos colegas do Grupo de Estudos Praxiológicos (GEP/CEFD/UFSM) e do Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores (GPELF/CEFD/UFSM) pelo amadurecimento intelectual e pelas conversas descontraídas.

Agradeço aos coordenadores do Grupo de Estudos em Lazer e Formação de Professores por cederem as informações para a realização desta pesquisa.

Agradeço as contribuições realizadas pelos professores Pere Lavega Burgués e Marco Antonio Coelho Bortoleto a minha trajetória acadêmica.

Agradeço aos funcionários do CEFD/UFSM, pela presteza e compreensão que sempre tiveram comigo.

Agradeço à CAPES pela concessão da bolsa de estudos.

RESUMO

Dissertação de Mestrado
Programa de Pós-Graduação em Educação Física
Universidade Federal de Santa Maria

JOGOS TRADICIONAIS ORGANIZADOS NO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL: UMA APROXIMAÇÃO ETNOMOTRIZ

AUTORA: SABRINE DAMIAN DA SILVA
ORIENTADOR: JOÃO FRANCISCO MAGNO RIBAS
Data e Local da Defesa: Santa Maria, 30 de abril de 2015.

Esta pesquisa, caracterizada como uma pesquisa documental, analisou os Jogos Tradicionais descritos na pesquisa Diagnóstico dos Jogos Tradicionais do Campo e da Cidade no Estado do Rio Grande do Sul visando identificar alguns elementos da lógica interna dos jogos estabelecendo relações com os respectivos contextos descritos na pesquisa do Diagnóstico. A análise pautou-se na perspectiva teórica da Praxiologia Motriz, que tem se constituído em um dos relevantes conhecimentos da Educação Física, que dispõe de instrumentos de análise da estrutura e da dinâmica de funcionamento dos jogos e esportes. Os jogos tradicionais foram classificados de acordo com o Sistema de Classificação (CAI) e incluindo elementos referentes à lógica interna e externa dos jogos, a partir das informações descritas no Diagnóstico anterior. Os aspectos mais marcantes encontrados no presente estudo foram que esses jogos tradicionais proporcionam uma convivência intergeracional, sendo os jogos protagonizados por pessoas de diferentes idades e gerações; o outro aspecto refere-se à estrutura estável, fixa e simétrica que estes jogos apresentam frente à relação com outros participantes, apontando para uma estrutura pobre dos jogos tradicionais analisados, frente à riqueza que os jogos tradicionais possuem de improvisação das regras e diferentes maneiras dos protagonistas relacionarem-se entre si.

Palavras-chave: Jogo Tradicional. Praxiologia Motriz. Grupo Social.

ABSTRACT

Master's dissertation
Postgraduate Programme in Physical Education
Federal University of Santa Maria

TRADITIONAL GAMES ORGANIZED IN RIO GRANDE DO SUL STATE: AN ETNOMOTRIZ APPROACH

AUTHOR: SABRINE DAMIAN DA SILVA
SUPERVISOR: JOÃO FRANCISCO MAGNO RIBAS
Date and place of oral defence: Santa Maria, April 30th, 2015.

This research, considered as a documentary research, analyzed the Traditional Games described in the research Field and the City Traditional Games Diagnosis in Rio Grande do Sul state, considering the aiming, which was to analyze elements of the internal logic of traditional games in Rio Grande do Sul state establishing relations with the respective contexts described in the research Diagnostics. The analyze was based on the Motor Praxeology theorical perspective, a discipline that has been established in one of the Physical Education relevant knowledge, which provides analysis tools of the structure and dynamic function of the games and sports. The traditional games were classified according to the Classification System and analyzed aspects of the internal and external logic of traditional games, from the information described in the previous research Diagnostics. One of the most important aspects in the present study was that they provide intergenerational interections, considering that the games are started by people in different ages and generations. Another aspect relates to the stabled structure, fixed and symmetrical that these games present making an allowance for the relation with other participants, pointing to a reduced structure of tradicional games analysed, forward the richness of tradicional games have in improvising rules and different ways to the protagonists relate to each other.

Keywords: Traditional Game. Motor Praxeology. Social Group.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Jogos tradicionais analisados no presente estudo..... 72
Quadro 2 – Jogos tradicionais e brinquedos tradicionais que não foram analisados no presente estudo 73
Quadro 3 – Manifestação dos jogos tradicionais do grupo social indígena 75
Quadro 4 – Zona da localidade onde são praticados os jogos tradicionais do grupo social indígena 79
Quadro 5 – Sobre o espaço dos jogos tradicionais do grupo social indígena. 79
Quadro 6 – Objetivo das ações no espaço de jogo dos jogos tradicionais do grupo social indígena 78
Quadro 7 – Relação do(s) jogador(es) com o(s) material(is) procedência e elaboração dos objetos nos jogos tradicionais do grupo social indígena..... 80
Quadro 8 – Idade dos protagonistas dos jogos tradicionais do grupo social indígena 84
Quadro 9 – Sexo dos protagonistas dos jogos tradicionais do grupo social indígena 85
Quadro 10 – Estrutura de interação dos jogos tradicionais do grupo social indígena 87
Quadro 11 – Rede de interações orientadas pelo objetivo do jogo nos jogos tradicionais do grupo social indígena 89
Quadro 12 – Classificação dos jogos tradicionais do grupo social indígena em relação ao Sistema de Classificação 90
Quadro 13 – Instituição organizadora dos jogos tradicionais do grupo social alemão 94
Quadro 14 – Premiação nos jogos tradicionais do grupo social alemão 96
Quadro 15 – Zona da localidade onde são praticados os jogos tradicionais do grupo social alemão 98
Quadro 16 – Condição da Zona onde são praticados os jogos tradicionais do grupo social alemão 99
Quadro 17 – Sobre o espaço dos jogos tradicionais do grupo social alemão... 100
Quadro 18 – Objetivo das ações no espaço de jogo dos jogos tradicionais do grupo social alemão 101
Quadro 19 – Relação do(s) jogador(es) com o(s) material(is), procedência e elaboração dos objetos nos jogos tradicionais do grupo social alemão 103
Quadro 20 – Idade dos protagonistas dos jogos tradicionais do grupo social alemão 105
Quadro 21 – Sexo dos protagonistas dos jogos tradicionais do grupo social alemão 106
Quadro 22 – Estrutura de interação dos jogos tradicionais do grupo social alemão 107
Quadro 23 – Rede de interação orientadas pelo objetivo do jogo para os jogos tradicionais do grupo social alemão 108
Quadro 24 – Classificação dos jogos tradicionais do grupo social alemão em relação as Sistema de Classificação 110
Quadro 25 – Estado em que se encontram os jogos tradicionais do grupo social alemão 111

Quadro 26 – Instituição organizadora dos jogos tradicionais do grupo social italiano 116
Quadro 27 – Ocorrência dos jogos tradicionais do grupo social alemão de acordo com um calendário 117
Quadro 28 – Zona da localidade onde são praticados os jogos tradicionais do grupo social italiano 118
Quadro 29 – Condição da zona onde são praticados os jogos tradicionais do grupo social italiano 119
Quadro 30 – Sobre o espaço dos jogos tradicionais do grupo social italiano ... 120
Quadro 31 – Objetivo das ações no espaço de jogo dos jogos tradicionais do grupo social italiano 121
Quadro 32 – Relação do(s) jogador(es) com o(s) material(is), procedência e elaboração dos objetos nos jogos tradicionais do grupo social italiano 122
Quadro 33 – Idades dos protagonistas dos jogos tradicionais do grupo social italiano 123
Quadro 34 – Sexo dos protagonistas dos jogos tradicionais do grupo social italiano 124
Quadro 35 – Estrutura de interação dos jogos tradicionais do grupo social italiano 124
Quadro 36 – Rede de interações orientadas pelo objetivo do jogo nos jogos tradicionais do grupo social italiano 126
Quadro 37 – Classificação dos jogos tradicionais do grupo social italiano em relação ao Sistema de Classificação 127
Quadro 38 – Modo de finalização dos jogos tradicionais do grupo social italiano 128
Quadro 39 – Estado em que se encontram os jogos tradicionais do grupo social italiano 128
Quadro 40 – Instituição organizadora dos jogos tradicionais do grupo social português 131
Quadro 41 – Ocorrência dos jogos tradicionais do grupo social português de acordo com um calendário 132
Quadro 42 – Zona da localidade onde são praticados os jogos tradicionais do grupo social português 133
Quadro 43 – Condição da zona onde são praticados os jogos tradicionais do grupo social português 134
Quadro 44 – Sobre o espaço dos jogos tradicionais do grupo social português 134
Quadro 45 – Objetivo das ações no espaço de jogo dos jogos tradicionais do grupo social português 135
Quadro 46 – Relação do(s) jogador(es) com o(s) material(is) procedência e elaboração dos objetos nos jogos tradicionais do grupo social português 136
Quadro 47 – Idade dos protagonistas dos jogos tradicionais do grupo social português 136
Quadro 48 – Estrutura de interação dos jogos tradicionais do grupo social português 137
Quadro 49 – Rede de interações orientadas pelo objetivo do jogo nos jogos tradicionais do grupo social português 138

Quadro 50 – Classificação dos jogos tradicionais do grupo social português em relação ao Sistema de Classificação 139
Quadro 51 – Modo de finalização dos jogos tradicionais do grupo social português 140
Quadro 52 - Características mais expressivas de cada elemento de lógica interna analisado nos jogos tradicionais no RS 163
Quadro 53 - Características mais expressivas de cada elemento de lógica externa analisado nos jogos tradicionais no RS 163

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Instituição organizadora dos jogos tradicionais no RS..... 142
Tabela 2 - Ocorrência dos jogos tradicionais no RS de acordo com o calendário 144
Tabela 3 - Premiação dos jogos tradicionais no RS..... 145
Tabela 4 - Zona da localidade onde são praticados os jogos tradicionais no RS 145
Tabela 5 - Condição da zona onde são praticados os jogos tradicionais no RS..... 146
Tabela 6 - Sobre o espaço de prática dos jogos tradicionais no RS 147
Tabela 7 - Objetivo das ações no espaço de jogo dos jogos tradicionais no RS, em relação a jogadores ou objeto/ animal 148
Tabela 8 - Objetivo das ações no espaço de jogo dos jogos tradicionais no RS, em relação ao espaço a ser percorrido 149
Tabela 9 - Objetivo das ações no espaço de jogo dos jogos tradicionais no RS, em relação a ser fixo ou móvel 149
Tabela 10 - Procedência dos materiais utilizados nos jogos tradicionais no RS 150
Tabela 11 - Elaboração dos objetos utilizados nos jogos tradicionais no RS 151
Tabela 12 - Relação do(s) jogador(es) com o(s) material(is) nos jogos tradicionais no RS 152
Tabela 13 - Idade dos protagonistas dos jogos tradicionais no RS 153
Tabela 14 - Sexo dos protagonistas dos jogos tradicionais no RS 154
Tabela 15 - Estrutura de interação dos jogos tradicionais no RS 155
Tabela 16 - Rede de interações orientadas pelo objetivo do jogo nos jogos tradicionais no RS 156
Tabela 17 - Classificação dos jogos tradicionais no RS, em relação ao Sistema de Classificação 157
Tabela 18 - Modo de finalização dos jogos tradicionais no RS 160
Tabela 19 - Estado em que se encontram os jogos tradicionais no RS 161

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Representação em “árvore” das oito categorias do Sistema de Classificação (CAI) parlebasiano..... 38

LISTA DE ANEXOS

Anexo A – Índice temático do livro “Juegos, deporte y sociedade”. Léxico de praxiologia motriz..... 183

LISTA DE APÊNDICES

Apêndice A - Foto da planilha Excel em tamanho de cartaz, com 2 metros de comprimento e 1,5 metros de largura 185

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 27
1 ENCAMINAMENTOS METODOLÓGICOS 33
2 JOGO TRADICIONAL 49
3 PRAXIOLOGIA MOTRIZ..... 57
3.1 Do quase jogo esportivo ao esporte: o processo de esportivização ... 64
3.2 Lógica interna e lógica externa: etnomotricidade 67
4 INTERPRETAÇÃO ETNOMOTRIZ DOS JOGOS TRADICIONAIS NO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL: PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS DE SUA LÓGICA INTERNA E A LÓGICA EXTERNA 71
4.1 Grupo social indígena 73
4.2 Grupo social alemão 92
4.3 Grupo social italiano 113
4.4 Grupo social português 129
4.5 Características dos jogos tradicionais apresentados na pesquisa Diagnóstico dos Jogos Tradicionais do Campo e da Cidade no Estado do Rio Grande do Sul 141
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS 165
REFERÊNCIAS 169
ANEXO 179
APÊNDICE 183

INTRODUÇÃO

A modernidade tem promovido um progressivo desuso dos jogos tradicionais, provocando um paulatino e contínuo abandono dos costumes antigos, relevando substituição de práticas corporais importantes no passado, por outras, principalmente no formato digital (MARIN et al., 2012). Diante deste cenário o jogo tradicional se "tornou parte do nosso legado cultural, representando um patrimônio vivo que tem perdido força, expressão e notoriedade ao longo dos tempos" (DIAS; MENDES, 2010, p.55). Por ser uma cultura expressada em atos, uma cultura que revive nos gestos do corpo, abandonar esta prática significa um enfraquecimento cultural e a extinção de uma cultura (ELLOUMI; PARLEBAS, 2009). O jogo tradicional reflete a cultura de um povo, suas formas de organização e expressão, devendo ser registrado para que se possa preservar a identidade de cada povo, em cada momento histórico, para que as novas gerações possam conhecer e até mesmo praticar as manifestações corporais pertencentes à cultura dos seus antepassados.

No Brasil nota-se pouco interesse e discussão acadêmica sobre o tema "Jogos Tradicionais", questão evidenciada pelo Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores (GPELF)[1] e pelo Grupo de Estudos Praxiológicos (GEP)[2], ambos da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Tais grupos possuem linhas de pesquisa em Jogos Tradicionais, atreladas a projetos de pesquisa e extensão, e identificaram, a partir de um levantamento realizado no portal do Diretório dos Grupos de Pesquisa no Brasil do CNPq (Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico), no segundo semestre do ano de 2014, que existe, além deles, apenas mais três grupos que abordam o tema como linhas de pesquisa no Brasil. O grupo Esporte, Jogos Tradicionais e Sociedade, da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), que foca nos Jogos Tradicionais

[1]O Grupo de Pesquisa formou-se no início do ano de 2006. Para operacionalizar as ações investigativas, focaliza as ações de pesquisa em 04(quatro) linhas: Formação de Professores; Jogos Tradicionais; Lazer e Cultura; e Práticas Educacionais. Participo do GPELF desde o ano de 2008.

[2] O Grupo de Estudos Praxiológicos foi criado em 2014 em função da necessidade de aglutinar pesquisadores brasileiros e estrangeiros entorno do tema da Praxiologia Motriz já que o mesmo encontra-se no processo de reconhecimento acadêmico no continente americano. O grupo possui três linhas de pesquisa: Didática da Educação Física; Jogos Tradicionais; e Trabalho Pedagógico. Participo do GEP desde o ano 2014.

Indígenas e vem desenvolvendo estudos desde 1994, com produção de dissertações de mestrado e doutorado e pesquisas, publicadas e em fase de desenvolvimento. Em relação aos Jogos Tradicionais Indígenas podemos mencionar o trabalho da professora Artemis de Araujo Soares, professora da Universidade Federal do Amazonas que tem se destacado pela produção de artigos publicados em periódicos, capítulos de livros e trabalhos apresentados em eventos científicos com essa temática. Certamente, há mais pesquisadores que tratam do tema Jogos Tradicionais de modo individual, haja vista a produção acadêmica (teses, livros, artigos) disponível.

Outro grupo identificado foi o Grupo de Estudos Socioantropológicos do Esporte, Sociedade e Cultura (GESESC) da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES) que também possui uma linha de pesquisa, denominada, Jogos Tradicionais, Esporte e Imigração que tem por objetivo estudar os esportes e jogos tradicionais de grupos sociais e imigrantes no Brasil, assim como os aspectos dos processos de continuidade, descontinuidade e ressignificação dos jogos e esportes tradicionais. O terceiro grupo identificado foi o Núcleo de Cultura, Estudos e Pesquisas do Brincar da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP) que estuda o tema dos Jogos Tradicionais com objetivo de refletir sobre as vantagens e desvantagens dos jogos eletrônicos em relação aos jogos tradicionais e suas consequências no desenvolvimento das crianças.

Ainda sobre a discussão e produção acadêmica sobre o tema dos Jogos Tradicionais no Brasil, podemos mencionar o “Seminário Internacional dos Jogos Tradicionais - Entre o Celebrar e o Competir”, realizado em agosto de 2012 na Universidade de São Paulo (USP). A proposta deste seminário foi pensada pelo Centro de Estudos Socioculturais (CESC/USP), com o intuito de aprofundar as discussões acerca dos jogos tradicionais, suas relações com o movimento humano e suas manifestações nas atividades físicas, de esporte e lazer. Uma importante contribuição deste seminário para a produção do conhecimento sobre os jogos tradicionais foi à organização, realizada pelas professoras Ana Cristina Zimmermann e Soraia Chung Saura, do livro intitulado “Jogos Tradicionais”. Esta obra, publicada no ano 2014, apresenta uma reflexão sobre o fenômeno dos jogos tradicionais, a partir da perspectiva de especialistas que discutiram suas temáticas no Seminário (ZIMMERMANN; SAURA, 2014). Fora do mundo acadêmico são encontradas, no

contexto brasileiro, diversas Federações de Jogos Tradicionais, tais como, a Bocha e o Bolão (LAVEGA et al., 2011).

Já no cenário internacional, encontramos várias associações entorno dos Jogos Tradicionais apresentadas no estudo de Lavega et al. (2011), podendo ser destaca a Associação Europeia de Jogos e Esportes Tradicionais (AEJDT) e a Associação Asiática de Jogos e Esportes Tradicionais (ATSGA) que conseguiram formar, em seus respectivos continentes, redes de instituições que trabalham com jogos tradicionais.

Mesmo estando essas duas Associações Continentais bem consolidadas, ainda haviam lacunas referentes à dinamização das ações das diversas pessoas e instituições que se envolvem com o tema dos Jogos Tradicionais no mundo. Assim, foi fundada no ano de 2009 na cidade de Aranda de Duero na Espanha a Associação Internacional de Jogos e Esportes Tradicionais (ITSGA). Esta organização tem como finalidade representar a nível mundial os Jogos e Esportes Tradicionais com intuito de salvaguardar, estudar, trocar, promover e desenvolver a sua prática, para um melhor diálogo intercultural e uma melhor convivência da raça humana no mundo (ASOCIACIÓN INTERNACIONAL DE JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES, 2009). Após este importante feito a nível mundial podemos destacar recentemente a criação da Associação Panamericana de Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais (APJDAT), fundada em Honduras no ano 2013 para representar frente à ITSGA os Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais do Continente Americano.

Com base nesse cenário acadêmico e institucional este estudo visa contribuir para o debate teórico dos jogos tradicionais no Brasil, área que, como já afirmamos, tem gerado pouca discussão e pouco debate científico no contexto brasileiro.

Partimos do pressuposto de que o Jogo Tradicional constitui uma importante via para compreender um grupo social, suas formas de expressão e entender a sua dinâmica (PARLEBAS, 2003; CAILLOIS, 1990; HUIZINGA, 2008), uma vez que ele representa um elemento da cultura corporal, “resultado de conhecimentos socialmente produzidos e historicamente acumulados pela humanidade que necessitam ser retraçados e transmitidos” (SOARES et al., 1992, p.39) no âmbito pedagógico. Porém, o que ocorre na realidade, é que ele não tem sido registrado e cuidado como patrimônio cultural, e tão pouco tem servido aos interesses dos

pesquisadores e da mídia, que, enfaticamente aborda sobre os grandes espetáculos esportivos.

Neste estudo, reconhecemos inicialmente como jogo tradicional aquele “enraizado frequentemente em uma longa tradição cultural, que não tenha sido regulamentado por instituições oficiais” (PARLEBAS, 2001, p.286). No jogo tradicional, como em qualquer outro jogo, o sistema de regras constitui a matriz fundamental. Entretanto, no jogo tradicional, fica a cargo da cultura local a transmissão de seus códigos e rituais. Logo, o sistema de regras é influenciado pelos grupos sociais que o praticam e pelas regiões em que se desenvolvem, normalmente transmitidos oralmente de geração para geração, podendo existir muitas variantes de um mesmo jogo ou transformação em novos jogos (PARLEBAS, 2001).

A Praxiologia Motriz oferece um conjunto de conceitos que otimizam a análise da estrutura e da dinâmica de funcionamento dos jogos tradicionais, ou melhor, sua lógica interna. A lógica interna está diretamente ligada ao sistema de obrigações imposto pelas regras do jogo (PARLEBAS, 2001), isto é, dos limites a serem respeitados para que se possa participar do mesmo, dentro dos quais é gerada uma ordem ou lógica interna que deve ser interpretada, fazendo surgir às ações motrizes, que são o resultado observável e emergente da lógica interna de qualquer prática motriz (LAVEGA, 2004).

O GPELF, como foi citado anteriormente, vem investigando sobre os jogos tradicionais e no ano de 2010 o grupo desenvolveu a pesquisa Diagnóstico dos Jogos Tradicionais do Campo e da Cidade no Estado do Rio Grande do Sul[3], com objetivo de realizar um diagnóstico dos jogos tradicionais de distintos grupos sociais do campo e da cidade no Rio Grande do Sul. A pesquisa apresentou os jogos tradicionais e algumas características sociais e históricas dos grupos sociais pesquisados, sendo, portanto a partir desses elementos apresentados na pesquisa do GPELF que surge a questão central do presente estudo.

Devido ao RS ser um estado multicultural a referida pesquisa teve que realizar um recorte em torno dos diferentes grupos sociais e municípios a serem pesquisados. Esta ação levou em conta: proximidade com a Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), local de trabalho dos pesquisadores; municípios rurais e

[3] Pesquisa financiada pelo Governo Federal (Ministério do Esporte/SNDEL/REDE CEDES).

urbanos; expressividade cultural; disponibilidade dos recursos financeiros, materiais e pessoais; tempo estipulado para a realização da pesquisa. Assim, foram selecionados os municípios constituídos predominantemente por grupos sociais alemães, italianos, portugueses e indígenas, apresentados a seguir: alemã – Agudo (Região Central), Nova Petrópolis (Serra Gaúcha) e Santa Cruz (Região Central); Italiana – São João do Polêsine e Ivorá (Região Central) e Bento Gonçalves (Serra Gaúcha); Portugueses – Pelotas e Rio Grande (Região Sul); Indígenas – Reserva do Guarita, Tenente Portela (Região Norte).

Uma das constatações da pesquisa do Diagnóstico foi que as prefeituras municipais têm priorizado a organização e sistematização de eventos esportivos e demonstrando pouco apoio às manifestações de jogos tradicionais. Verificou ainda que, “em virtude de alguns municípios pesquisados fazerem parte de rotas turísticas, o jogo tradicional também aparece como mercadoria”, porém, “ao mesmo tempo em que visibilizam suas tradições para comunidades externas, realimentam sua própria cultura, suas próprias tradições” (MARIN; RIBAS, 2013, p.31).

Os aspectos tratados anteriormente, combinados, justificam o desenvolvimento deste estudo sobre os jogos tradicionais no estado do Rio Grande do Sul (RS), por estes serem protagonizados por uma diversidade de grupos sociais, representando um autêntico testemunho dessas culturas locais que devem ser exploradas, valorizadas e difundidas para que haja a preservação dos conhecimentos e das manifestações culturais que fazem parte do legado lúdico do nosso estado. O primeiro passo foi dado na pesquisa Diagnóstico dos Jogos Tradicionais do Estado do RS onde foi possível registrar uma série de informações em relação às características dos jogos tradicionais do RS, assim como de seu contexto. Entretanto, não foram realizados estudos e análises com base nos dados obtidos, e nesta direção perguntamos: *Quais as características da lógica interna dos Jogos Tradicionais no Estado do Rio Grande do Sul e suas relações com os distintos contextos?*

Assim sendo, estabelecemos como objetivo principal deste estudo: a*nalisar elementos da lógica interna dos Jogos Tradicionais no Estado do Rio Grande do Sul estabelecendo relações com os seus respectivos contextos, a partir dos dados descritos no Diagnóstico dos Jogos Tradicionais do Campo e da Cidade no Estado do Rio Grande do Sul.*

Para darmos conta desta questão, foram estabelecidos os seguintes objetivos específicos:

a) *Caracterizar elementos da lógica interna dos jogos tradicionais descritos no mapeamento, por grupo social e no número total de jogos encontrados.*
b) *Caracterizar desde uma perspectiva sociocultural elementos da lógica externa dos jogos tradicionais de cada grupo social descrito no mapeamento.*
c) *Analisar desde uma perspectiva etnomotriz elementos da lógica interna em relação aos respectivos contextos dos jogos tradicionais descritos no mapeamento.*

Com o propósito de esclarecer os processos metodológicos empregados no estudo, apresentamos os “Encaminhamentos Metodológicos” como primeiro capítulo.

No segundo capítulo, denominado “Jogo Tradicional”, são apresentadas características do jogo tradicional e a sua organização institucional.

O terceiro capítulo, intitulado “Praxiologia Motriz e Lógica Interna”, expomos brevemente os principais conceitos da Praxiologia Motriz utilizados nesta pesquisa, assim como, o panorama das investigações que utilizam este recente âmbito do conhecimento da Educação Física.

No quarto capítulo, “Interpretação etnomotriz dos jogos tradicionais no estado do Rio Grande do Sul: principais características de sua lógica interna e a lógica externa” serão apresentados os resultados da análise dos elementos da lógica interna dos jogos tradicionais no estado do Rio Grande do Sul em relação aos respectivos contextos (lógica externa).

1 ENCAMINHAMENTOS METODOLÓGICOS

Pesquisar, segundo Mills (1972) é um trabalho artesanal, onde o pesquisador produz sua própria maneira de investigar. Não significa que devamos abandonar o caminho metodológico seguro, mas sim evitar normas de procedimentos rígidos que bloqueiam o processo criador do pesquisador como artesão. O autor ainda alerta para que o pesquisador evite o “fetichismo do método e da técnica” (MILLS, 1972, p. 240). Sánchez Gamboa (2007) chama a atenção para a diversidade metodológica, expondo que é necessário:

> admitir a pluralidade das abordagens e a diversidade de maneiras de ver e focalizar a problemática educativa, quebrando assim a pretendida hegemonia de alguns métodos que ganharam relativa hegemonia na recente trajetória da pesquisa educacional na América Latina. (SÁNCHEZ GAMBOA, 2007, p.16).

Compreendemos que o caminho metodológico não é estanque, consideramos o mesmo como um modo planejado, no qual se leva em conta o objeto de pesquisa a que se pretende esclarecer. Assim, nesse estudo, seguiremos o caminho da Praxiologia Motriz, disciplina criada por Pierre Parlebas, que tem se constituído em um dos relevantes conhecimentos da Educação Física, que dispõe de instrumentos de análise da estrutura e da dinâmica de funcionamento dos jogos e esportes. Este conhecimento foi utilizado para analisar os jogos tradicionais descritos na pesquisa Diagnóstico dos Jogos Tradicionais do Campo e da Cidade no Estado do Rio Grande do Sul, pesquisa esta, realizada pelo Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores no ano de 2010 com objetivo de realizar um diagnóstico dos Jogos Tradicionais de distintos grupos sociais do campo e da cidade no estado.

O nosso ponto de partida foi o relatório da referida pesquisa e todos os documentos que serviram como base para a construção da mesma, no caso, roteiros preenchidos com informações coletadas em sites sobre o contexto econômico, social e cultural dos municípios pesquisados; roteiros preenchidos com a coleta de informações nos documentos oficiais das Secretarias de Turismo e Educação dos Municípios (projetos, atas, relatórios, etc.) e na mídia impressa (jornais locais, encartes turísticos, revistas, etc.); formulários preenchidos e entrevistas transcritas com os sujeitos sociais envolvidos na organização e desenvolvimento dos jogos tradicionais (secretários, representantes de entidades,

líderes comunitários, jogadores, etc.); assim como, as fotografias que registram as manifestações dos jogos tradicionais, as quais algumas foram cedidas pelos grupos sociais e outras foram tiradas pelos pesquisadores no decorrer do estudo. Esses materiais encontram-se todos arquivados na sede do GPELF, na sala 3024 do Centro de Educação Física e Desportos da UFSM e foram disponibilizados pelos responsáveis para uso neste estudo. Como principal fonte do presente estudo, além desses documentos citados, utilizamos o livro originado da pesquisa do GPELF intitulado “Jogo Tradicional e Cultura”, publicado no ano de 2013 (MARIN; RIBAS, 2013).

A pesquisa Diagnóstico, caracterizada como um estudo descritivo, foi realizada por meio de amostragem. Como a proposta do estudo foi pesquisar os jogos tradicionais do campo e da cidade de diferentes grupos sociais que compõe o nosso estado, com suas marcas, diferenças e semelhanças presentes nos jogos tradicionais, foram investigados dois municípios de cada grupo social, um considerado rural e o outro com características urbana. O recorte em torno dos diferentes grupos sociais e a definição dos municípios levou em conta os seguintes aspectos: proximidade com a Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), local de trabalho dos pesquisadores; municípios rurais e urbanos; expressividade cultural e étnica; disponibilidade dos recursos financeiros, materiais e pessoais, ou seja, foram priorizados municípios que compõe o espaço de outros projetos de pesquisa e extensão do grupo GPELF/CEFD/UFSM, viabilizando as ações, devido a contatos e articulações já estabelecidas com instituições e profissionais da região. Nesse sentido foram pesquisados os municípios constituídos predominantemente por descendentes alemães, italianos, portugueses e uma reserva indígena, apresentados a seguir: alemã – Agudo (Região Central), Nova Petrópolis (Serra Gaúcha) e Santa Cruz (Região Central) ; Italiana – São João do Polêsine e Ivorá (Região Central) e Bento Gonçalves (Serra Gaúcha); Portugueses – Pelotas e Rio Grande (Região Sul); Indígenas – Reserva do Guarita, Tenente Portela (Região Norte).

Para a coleta das informações foram mesclados e articulados um conjunto de recursos metodológicos de natureza quantitativa e qualitativa, porém prevaleceu a coleta de dados qualitativos no sentido de descrever os distintos jogos tradicionais encontrados nos municípios pesquisados, sendo a análise estatística de alguns

dados realizada apenas para descrever número de ocorrências (frequência relativa e média).

Além disso, a descrição dos jogos tradicionais no Mapeamento teve como orientação teórica a praxiologia motriz, sendo a estrutura de funcionamento do jogo tradicional ou esporte (lógica interna), descrita utilizando-se os seguintes elementos: objetivo do jogo; materiais utilizados; descrição do jogo; número de jogadores e funções; espaço do jogo; sistema de pontuação; tempo de duração; finalização do jogo; premiação; e outras maneiras de jogar. Com relação ao contexto onde o jogo tradicional está inserido (lógica externa) a pesquisa apresentou elementos que pudessem evidenciar aspectos centrais desse espaço de inserção do jogo tradicional, consistindo em: modelo organizativo; instituição organizadora; membros da organização; tipo de público; reconhecimento institucional; jogadores; local; histórias ou palavras representativas do jogo; abrangência da atividade; dados históricos; e abrangência de inserção da atividade. Complementando a descrição da pesquisa, foi utilizado também como critério as características de realização do jogo, sendo: motriz, aqueles que se concretizam na realização de ações que envolvem movimentos; e de mesa, para aqueles jogos que não são enfatizados pelo movimento. Deste modo, no total foram descritos pelo Mapeamento 64 jogos tradicionais.

Cabe destacar que um dos aspectos, apontados no Diagnóstico, como obstáculo para o levantamento dos jogos tradicionais no RS diz respeito à ausência de registro dessas ações (imagens, descrições, normas impressas, entre outros), tanto nas prefeituras, quanto nas instituições de ensino.

O presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa documental pelo fato de utilizar como fonte de investigação, dados originais, os quais ainda não receberam tratamento analítico (SÁ-SILVA, ALMEIDA E GUINDANI, 2009). Um documento, segundo Appolinário (2009) é:

> Qualquer suporte que contenha informação registrada, formando uma unidade, que possa servir para consulta, estudo ou prova. Incluem-se nesse universo os impressos, os manuscritos, os registros audiovisuais e sonoros, as imagens, entre outros. (APPOLINÁRIO, 2009, p.67).

Muitos desses registros citados por Appolinário foram à base do estudo, como descrito anteriormente. A característica do documento de ser estático, nos leva a concordar com SÁ-SILVA, ALMEIDA E GUINDANI (p.8, 2009) ao afirmarem que “é

impossível transformar um documento; é preciso aceitá-lo tal como ele se apresenta, às vezes, tão incompleto, parcial ou impreciso”. Contudo, é fundamental que saibamos compor com as fontes documentais disponíveis, até mesmo com as mais pobres, pois muitas vezes elas são as únicas fontes que podem nos esclarecer sobre uma determinada situação (SÁ-SILVA, ALMEIDA E GUINDANI, 2009).

Foi utilizando os documentos disponíveis, bem como o livro resultante do Diagnóstico, que realizamos primeiramente a classificação dos jogos tradicionais utilizando o Sistema de Classificação proposto pela Praxiologia Motriz, o qual ordena as práticas motrizes segundo critérios de interação dos jogadores entre si e com o entorno físico.

O critério relativo às interações entre jogadores, diz respeito a uma interação entre indivíduos, acompanhada de uma dedução constante de informação relativa ao comportamento dos diferentes participantes (PARLEBAS, 2003). Essa interação pode existir ou não, o que estabelece duas situações motrizes: **situações psicomotrizes,** quando não há interação com outros jogadores, ou seja, não há interação com companheiros nem adversários, o jogador atua sozinho, como, por exemplo, o lançamento de dardo; e **situações sociomotrizes**, que possuem em sua essência algum tipo de interação, podendo ser de três tipos: situações de cooperação ou comunicação motriz, quando o jogador tem que facilitar a leitura das suas ações para seu companheiro; situações de oposição ou contracomunicação motriz, quando o jogador tem que dificultar ao máximo a leitura das suas ações pelo seu adversário; e situações de cooperação-oposição, onde há interação de cooperação com companheiros e oposição com adversários, como por exemplo, no jogo de taco.

A incerteza com o entorno físico é entendida pela informação que o sujeito deduz sobre o meio material a fim de organizar suas condutas motrizes (PARLEBAS, 2003). Refere-se às constantes leituras que o praticante tende a realizar do meio para que assim possa tomar suas decisões. De acordo com a presença ou ausência dessas leituras temos duas situações: **situações motrizes em um meio domesticado,** quando o meio físico é conhecido do praticante, como quadras de vôlei e tênis, onde a leitura do meio é nula, pois ele é amplamente reconhecido pelo praticante; e **situações motrizes em meio selvagem,** que são atividades como, surf e escalada, onde o praticante tem que realizar constante leitura do meio para adequar suas condutas motrizes. Neste segundo grupo a

“leitura das informações” provenientes do espaço é essencial para que o participante obtenha êxito na atividade.

Combinando os critérios relativos ao espaço com os critérios relativos à interação entre jogadores, a Praxiologia Motriz propõe oito categorias que compõe o Sistema de Classificação, que podem caracterizar qualquer jogo ou esporte. As categorias são representadas pelas iniciais relativas à presença de companheiros (C), a presença de adversários (A) e a incerteza do meio físico (I). Assim, quando houver a ausência de algum dos critérios este será representado com uma linha abaixo da letra correspondente. Na sequência são apresentadas as características de cada categoria.

CAI: nessa categoria não há interação com companheiros nem com adversários, assim como, também não há incerteza referente ao entorno físico. São exemplos de atividades os lançamentos e saltos do atletismo.

CA<u>I</u>: nesse grupo não há interação alguma com outros participantes, porém há incerteza em relação ao entorno físico. As atividades realizadas individualmente na natureza como a escalada e o surf representam este grupo do sistema de classificação.

C<u>A</u>I: esse grupo refere-se às situações sociomotrizes onde há apenas a interação entre companheiros, em um meio estável, padrão. Atividades como peteca e nado sincronizado ilustram este grupo.

C<u>A</u>I: essa categoria corresponde às atividades onde há interação entre companheiros, em um meio instável, como, por exemplo, corridas de orientação e alpinismo em equipe.

<u>C</u>A<u>I</u>: essa categoria se refere às práticas onde há apenas a presença de adversários, realizada em um meio estável, característico de atividades como tênis individual, lutas e esgrima.

<u>C</u>AI: nesse grupo há interação de oposição com o adversário realizada em um meio instável. Ilustram este grupo, práticas como a corrida de *mountain bike* e o *motocross*.

CA<u>I</u>: esse grupo corresponde às situações sociomotrizes em que há companheiros e adversários, realizadas em um meio estável. Nesta categoria encontram-se práticas motrizes como cabo de guerra e futebol.

CAI: nessa categoria há presença de companheiros e adversários interagindo em um meio instável, causador de incertezas, como as atividades de caça ao tesouro e corrida de caícos.

Esses oito grupos podem ser expressados em forma de uma árvore exponencial, a qual nos permite distinguir seis categorias correspondentes as situações sociomotrizes e duas categorias correspondentes as situações psicomotrizes conforme apresentamos na figura 1.

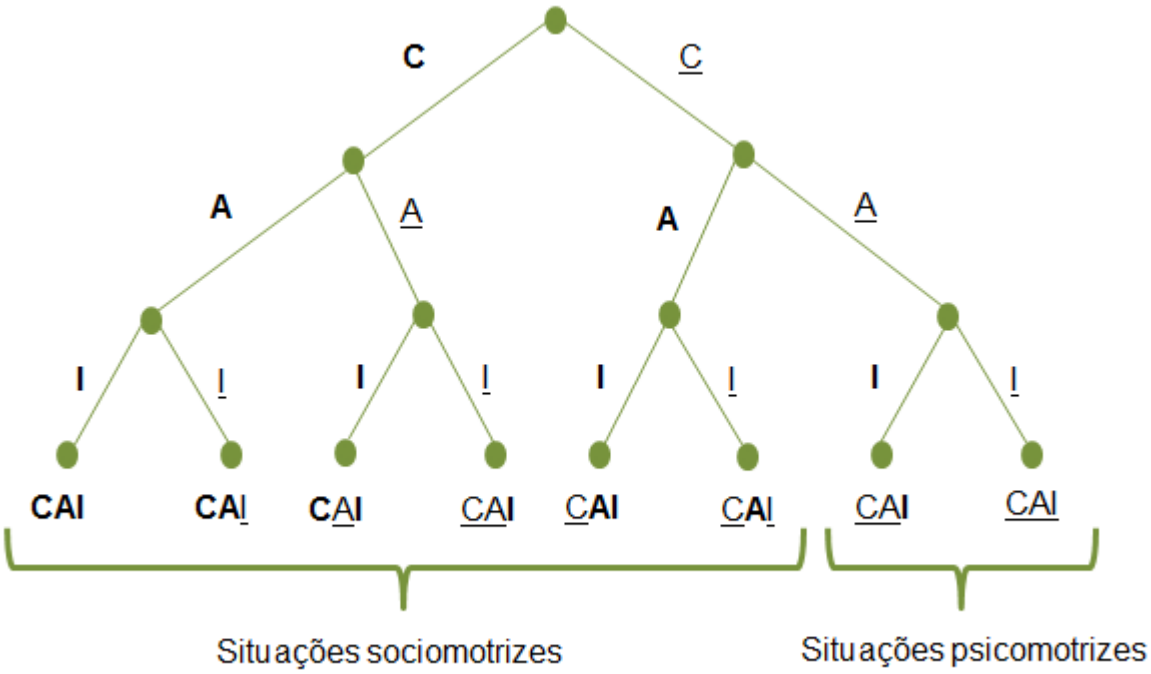

Figura 1 - Representação em “árvore” das oito categorias do Sistema de Classificação (CAI) parlebasiano (figura adaptada de PARLEBAS, 2001).

Nesse Sistema de Classificação é importante destacar que todas as situações motrizes têm a mesma importância, independente de ser um jogo, esporte ou prática inventada (LAVEGA, 2008), e que cada grupo revela semelhanças estruturais (lógica interna).

O passo seguinte da pesquisa consistiu na análise de elementos referentes à lógica interna e externa dos jogos tradicionais. A lógica interna, podemos descrevê-

la como a identidade de cada prática motriz, está ligada ao sistema de regras do jogo, determinando comportamentos corporais característicos. A lógica interna abrange vários estratos do jogo, sendo impossível para a Praxiologia Motriz apresentar apenas um modelo que explique completamente a lógica interna. Para isso se faz necessário à combinação de representações, porém cada uma aportando o conhecimento de um campo concreto com uma estrutura matemática elementar (PARLEBAS, 2001).

Assim, de acordo com as informações disponíveis para o presente estudo foi possível realizar a análise de apenas alguns elementos da lógica interna dos jogos tradicionais no Rio Grande do Sul, os quais serão apresentados a seguir. Vale destacar que a constituição dos elementos de análise teve como sustentação Lagardera e Lavega (2003), e Parlebas (2001).

Lógica Interna
1. Relação entre jogadores 2. Rede de troca de papéis sociomotores 3. Relação do(s) jogador(es) com o espaço 4. Relação do(s) jogador(es) com o tempo 5. Relação do(s) jogador(es) com o(s) material(is)

1. RELAÇÃO ENTRE JOGADORES:

1.1. Estrutura de interação: considera as interações de comunicação motriz que ocorrem no jogo.

1.1.1. Jogos solitários: são jogos sem comunicação motriz entre os jogadores (exemplo: saltos do atletismo).

1.1.2. Jogos cooperativos: há uma relação exclusiva de cooperação entre os jogadores (exemplo: paraquedas).

1.1.3. Todos contra todos: nesses jogos todos são adversários, cada jogador busca a vitória individualmente (exemplo: corridas de meio fundo em atletismo).

1.1.4. Duelos individuais (um contra um): um jogador deve vencer um adversário podendo a contracomunicação ocorrer mediante contato corporal (exemplo: judô) ou através de algum objeto (exemplo: tênis individual).

1.1.5. Um contra todos: são jogos os quais um jogador se opõe ao resto de jogadores. Em algumas situações pode ocorrer de ao conseguir o objetivo de capturar um adversário, os jogadores trocarem os papeis/funções (exemplos: pega-pega, esconde-esconde).

1.1.6. Duelos de equipe (equipe contra equipe): nessas situações os jogadores têm claro quem são seus companheiros e quem são seus adversários (exemplo: futebol; taco).

1.1.7. Um contra todos – todos contra um: são jogos que iniciam com um jogador enfrentando o resto dos participantes e finaliza na situação de todos contra um. Os jogadores trocam de relações ou equipe durante o jogo (exemplo: pega-pega corrente).

1.1.8. Todos contra todos por equipe: diversas equipes de cooperação enfrentam-se entre si (exemplo: batalhas a cavalo).

1.1.9. Paradoxal: são situações onde há ambivalência, ou seja, o jogador pode escolher continuamente entre a solidariedade e a rivalidade frente aos outros jogadores (exemplo: queimar ou passar).

1.2. Rede de comunicação motriz: apresenta as relações que se estabelecem entre os jogadores.

1.2.1. Rede de comunicação exclusiva ou rede de comunicação ambivalente:

1.2.1.1. Rede de comunicação exclusiva: é quando dois jogadores não podem ser simultaneamente companheiros e adversários.

Cada jogador tem claro quem são seus companheiros e quem são seus adversários (exemplo: saltos; dez passes).

1.2.1.2. Rede de comunicação ambivalente: é quando qualquer jogador pode atuar a todo o momento como companheiro e/ou como adversário, caracterizando uma situação paradoxal (exemplo: queimar ou passar).

1.2.2. Rede de comunicação estável ou rede de comunicação instável:

1.2.2.1. Rede de comunicação estável: é aquela em que as relações de rivalidade e solidariedade não variam durante o transcurso do jogo. Cada jogador terá os mesmos companheiros e adversários do início ao fim do jogo (exemplo: natação, futebol).

1.2.2.2. Rede de comunicação instável: os jogadores variam as relações de cooperação e oposição durante o transcorrer do jogo, sendo que os companheiros que se tem ao início do jogo podem se tornar adversários no decorrer do mesmo, assim como os adversários podem passar a ser companheiros (exemplo: caçador).

1.3. Rede de interações orientadas pelo objetivo do jogo: são comunicações e/ou contra comunicações que se realizam para pontuar no jogo, traça as vias pelas quais se podem alcançar os objetivos ludomotores do jogo.

1.3.1. Jogos com rede antagônica: as relações motrizes para ganhar o jogo se concretizam em ações de oposição, pois o objetivo do jogo está no espaço do adversário (exemplo: basquetebol).

1.3.2. Jogos com rede cooperativa: o êxito no jogo é alcançado através das relações motrizes estabelecidas pelas interações de cooperação (exemplo: 10 passes).

1.3.3. Jogos com rede mista (antagônica e cooperativa): combinam os

dois tipos de interações anteriores para se chegar ao êxito no jogo de forma que a ação de cooperação, sobre tudo em forma de resgate, desfaz o resultado de uma ação de oposição (exemplo: queimar ou passar).

2. REDE DE TROCA DE PAPÉIS SOCIOMOTORES: são as possibilidades de encadeamento dos papéis entre si permitidas pelo código lúdico, esta troca está relacionada com os direitos e obrigações que um jogador possui durante o jogo, apresentando assim, alguns dos principais aspectos da dinâmica do jogo.

2.1. Rede de papéis fixos: do início ao final do jogo os papéis permanecem constantes (exemplo: atletismo; futebol).

2.2. Rede de troca de papéis locais: quando há mais de um papel no jogo e as trocas são realizadas dentro da mesma equipe, portanto a troca de um papel a outro não significa trocar de relações motrizes (exemplo: voleibol).

2.3. Rede de troca de papéis gerais: nessa rede, a troca de papel implica na variação das relações de comunicação motriz entre os jogadores, ou seja, a variação do papel provoca uma troca de equipe caracterizando uma rede de comunicação motriz instável (exemplo: pega-pega).

3. RELAÇÃO DO(S) JOGADOR(ES) COM O ESPAÇO: é o que orienta as ações dos jogadores no espaço de jogo.

3.1. Objetivo das ações no espaço de jogo: as ações no espaço de jogo são orientadas pelo objetivo do jogo.

3.1.1. Jogadores ou um objeto/animal.

3.1.1.1. Jogadores como objetivo a alcançar: são jogos sociomotores que tem como objetivo capturar, tocar e/ou golpear a um jogador (exemplo: lutas; polícia e ladrão; esgrima).

3.1.1.2. Objeto ou animal como objetivo a alcançar: nesses jogos os jogadores orientam suas ações em direção a uma determinada

zona. Às vezes, o jogador tem que se introduzir nessa zona com um objeto (exemplo: rúgbi). Enquanto em outras ocasiões é um objeto móvel que se faz chegar a este objetivo (exemplo: lançamento na cesta do basquete; tiro ao alvo). Ainda, o objetivo do jogo pode estar em capturar um animal, ou manipular um objeto, seja cortar, pegar, tirar ou manter no ar.

3.1.2. Espaço a ser percorrido: os jogadores devem superar uma distância a ser percorrida, seja deslocando-se ou levando um objeto de um lugar a outro (exemplo: corridas de velocidade no atletismo; saltos; corrida do saco).

3.1.3. Fixo ou Móvel:

3.1.3.1. Espaço fixo como objetivo a alcançar: o objetivo espacial está no mesmo lugar (exemplo: cesta do basquete; goleira do futsal).

3.1.3.2. Espaço móvel como objetivo a alcançar: o objetivo é o corpo de um adversário ou um animal que se move (exemplo: esgrima; jogos de perseguir; lutas, capturar o porco).

4. RELAÇÃO DO(S) JOGADOR(ES) COM O TEMPO: leva em consideração o modo como o jogo é finalizado.

4.1. Finalização por pontuação limite: são jogos contabilizados por pontos e onde há uma pontuação limite de finalização do jogo onde o empate não é permitido (exemplo: o jogo de bocha que finaliza com equipe que alcançar primeiro 15 pontos).

4.2. Finalização por tempo limite: os jogos são desenvolvidos em um tempo limite, onde o resultado da partida é estabelecido pela pontuação alcançada até o término do tempo regulamentar (exemplo: futebol).

4.3. Finalização por pontuação e tempo limite: são jogos que permitem a

contabilização mista, ou seja, terminam quando se chega a pontuação determinada ou se prolongam até o tempo preestabelecido (exemplo: golpe ippon no judô que termina a luta antes do tempo preestabelecido).

4.4. Finalização da tarefa: os jogos finalizam quando se cumpre a tarefa estabelecida pelo jogo, ou seja, terminam com a finalização da tarefa. É um critério homogêneo de classificação dos jogadores, pois após a competição classifica os jogadores segundo o número de acertos ou pontuação (exemplo: arremesso de peso).

4.5. Finalização por causas externas: são jogos que não levam em conta acertos e erros, não somam pontos, típico de alguns jogos tradicionais quando o jogo termina pela vontade dos jogadores, seja por cansaço, por estar escurecendo o dia, ou qualquer outro motivo (exemplo: esconde-esconde; pega-pega).

5. RELAÇÃO DO(S) JOGADOR(ES) COM O(S) MATERIAL(IS): se refere à presença ou ausência de objetos indispensáveis para a realização do jogo.

5.1. Jogos com material: são jogos que possuem algum tipo de objeto como elemento imprescindível para o seu desenvolvimento.

5.2. Jogos sem material: são jogos que não possuem nenhum tipo de objeto como elemento imprescindível para o seu desenvolvimento.

Em relação à lógica externa, que consiste no contexto em que o jogo tradicional está inserido, foram escolhidos os seguintes elementos para análise nesse estudo:

Lógica Externa
1. Perfil dos protagonistas do jogo 2. Locais de jogo

3. Materiais
4. Modelo organizativo
5. Estado em que se encontra o jogo

1. PERFIL DOS PROTAGONISTAS DO JOGO: se refere ao perfil dos jogadores que atuam diretamente no jogo.

1.1. Segundo a idade: a idade dos protagonistas foi disposta conforme está descrito na pesquisa Diagnóstico dos Jogos Tradicionais do Campo e da Cidade no Estado do Rio Grande do Sul.

1.2. Segundo o sexo: o sexo diz respeito à participação de homens e mulheres nos jogos.

1.2.1. Masculino: Jogos praticados somente por homens.

1.2.2. Feminino: jogos praticados somente por mulheres.

1.2.3. Feminino e masculino: jogos praticados por homens e mulheres em partidas ou momentos diferentes.

1.2.4. Misto: jogos onde homens e mulheres participam conjuntamente.

2. LOCAIS DE JOGO: são os locais onde se desenvolve o jogo e as zonas específicas estabelecidas pelas regras.

2.1. Zona da localidade onde se joga: o jogo pode ser praticado em uma praça, rua, CTG, ou não possuir um local específico para a prática.

2.2. Condição da zona onde se joga:

2.2.1. Zona específica: é uma zona preparada especificamente para jogar (exemplo: ginásio; pista esportiva).

2.2.2. Zona já existente: é uma zona que já existe, adaptada para o jogo (exemplo: taco jogado na rua).

3. MATERIAIS: serão considerados para fins de análise apenas os materiais imprescindíveis para o desenvolvimento da atividade.

3.1. Procedência dos objetos

3.1.1. Produzido pelo homem: são objetos que sofreram uma transformação, que passaram por um processo até se constituírem no que são. O objeto pode ter origem em um ambiente do entorno domiciliar ou do espaço social cotidiano (exemplo: uma roda de um carro; uma cadeira).

3.1.2. Procedente do meio natural: são objetos extraídos da natureza e que não passaram por transformações, ou então, estas foram mínimas (exemplo: uma pedra; uma fruta da natureza; um osso de um animal).

3.2. Elaboração dos objetos:

3.2.1. Elaboração artesanal: o processo de construção dos objetos é realizado por pessoas que seguem uma maneira própria de elaboração dos objetos sendo que o objeto pode ser construído pelos próprios jogadores ou por outras pessoas.

3.2.1.1. Elaboração pelos próprios jogadores: são os próprios protagonistas do jogo que elaboram o objeto.

3.2.1.2. Elaboração por outros atores: a elaboração do objeto é realizada por outras pessoas (exemplo: um adulto que constrói um arco e flecha para as crianças fazerem jogos com alvo).

3.2.2. Materiais comprados/industrializados: são objetos comprados em lojas (exemplo: bola de futebol).

4. MODELO ORGANIZATIVO: trata do modo como estão organizados os jogos tradicionais. Esta organização será caracterizada no presente estudo a partir do espaço, de um calendário, de premiações e segundo o modelo de instituição organizadora que os jogos seguem.

4.1. Espaço: existência ou não de instalações, dimensões do espaço, dimensões diferentes segundo categorias, etc.

4.2. Calendário: se existe um calendário estabelecido ou não para a

realização do jogo e se este segue a um critério estabelecido (campeonato, festividade, estação do ano...).

4.3. Premiação: existência de prêmios, troféus, etc.

4.4. Instituição organizadora: é quem conduz ou o modelo de instituição que orienta a realização dos jogos.

4.4.1. Modelo esportivo: quando um jogo é organizado por uma federação esportiva e/ou segue o seu regulamento.

4.4.2. Modelo não esportivo: quando um jogo é organizado por uma associação cultural, escola, grupo de amigos, etc, e não segue um regulamento específico de uma federação esportiva.

5. ESTADO EM QUE SE ENCONTRA O JOGO: é a situação de inserção social do jogo.

5.1. Jogo em fase de progressão: quando a prática do jogo está sendo resgatada.

5.2. Jogo em fase estável: prática regular do jogo.

5.3. Jogo em fase de regressão: quando se está deixando de praticar o jogo.

Após elencar, a partir da pesquisa do Diagnóstico, os elementos de lógica interna e lógica externa para análise nesse estudo, criamos uma planilha no programa Microsoft Excel 2010 onde sistematizamos os jogos tradicionais separados por grupo social (Indígenas, Italianos, Alemães e Portugueses), sendo cada grupo social destacado com uma cor diferente.

Vale destacar que os jogos que possuíam informações incompletas e estas não foram encontradas em nenhum dos documentos disponíveis para o estudo, o elemento a que se refere foi identificado na análise como “informação não encontrada”. Isso devido à dimensão das atividades abranger muitas informações não contidas no estudo do Diagnóstico de forma clara, de forma que se pudessem caracterizar plenamente os elementos que nos propusemos a analisar. Já os

elementos que não foram passíveis de classificação, pelo fato do jogo não se caracterizar por tal elemento, foram identificados na análise como “não classificado”.

Terminada a sistematização dos jogos, os dados foram alocados em uma forma mais visível para a análise, foi impressa a planilha Excel em tamanho de cartaz, com 2 metros de comprimento e 1,5 metros de largura (apêndice A), onde foi possível visualizar a sistematização de todas as categorias de análise (lógica interı e externa) no mesmo quadro. Isso foi necessário para facilitar a visualização de todos os jogos por grupo social na hora de analisar cada elemento.

Como esse estudo se propôs a realizar uma análise praxiológica dos jogos tradicionais descritos no Diagnóstico, foram desconsiderados os brinquedos e os jogos de mesa, pois nessas atividades a “participação dos jogadores não é enfatizada pelo movimento” (MARIN; RIBAS, 2013, p.30). A Praxiologia Motriz se propõe “a estudar a ação especificamente motriz, ou seja, [...] a que se concreta na intervenção do corpo” (PARLEBAS, 2001, p.356). Assim, a cultura lúdica pesquisada nesse estudo foi de 44 jogos tradicionais.

2 JOGO TRADICIONAL

Não é de hoje que o jogo vem sendo estudado desde distintos pontos de vista e áreas do conhecimento. Autores como Johan Huizinga (2008), que destaca numa perspectiva filosófica a função e características do jogo, e Roger Caillois (1990), que segue uma perspectiva sociocultural, ressaltando o tipo de experiência que o jogo proporciona, transformaram o jogo em um importante objeto de estudo para a ciência moderna. Nas obras clássicas desses autores, localizamos no conceito de jogo pontos em comum: o jogo enquanto uma atividade livre, com tempo e espaços próprios, orientado por regras e no qual está presente a sensação de prazer e o divertimento, assim como, a priorização do aspecto lúdico do jogo.

Na área da Educação Física, campo que orienta o presente estudo, um importante estudioso do jogo é Pere Lavega. Este autor aponta para algumas características que fazem do jogo uma atividade extraordinária, sendo elas (LAVEGA, 2000):

- voluntário, livre: as pessoas jogam por vontade própria, em qualquer lugar e em qualquer momento.

- divertido, agradável, alegre, satisfatório: é uma prática que sempre leva a boas recordações, a experiências positivas.

- espontâneo, instintivo, irracional: quando se está jogando a pessoa esquece as formalidades da vida cotidiana, ela se entrega tal como ela é a essa atividade prazerosa, podendo surgir deste, um grito de alegria assim como uma jogada impensada.

- gratuito, improdutivo: geralmente o jogo é uma atividade momentânea, onde as pessoas se reúnem para jogar sem buscar nada em troca.

- Incerto, flutuante, aventureiro: na maioria das vezes não conhecemos o resultado final de um jogo, sendo impossível saber o que vai se suceder no decorrer do mesmo, por isso, a incerteza das intervenções nos coloca em uma aventura, que, por mais que se repita o mesmo jogo com as mesmas pessoas, vai ser diferente em cada vez que se joga.

- ambivalente, oscilatório: no decorrer de um jogo podem ocorrer situações muito distintas, como, em um momento pode-se abraçar os companheiros de alegria

por fazer um ponto e na ação seguinte do jogo pode-se gritar aflito com seus companheiros por eles não terem conseguido bloquear a bola.

- comprometido, intencionado, consciente: quando o jogador está jogando ele se vê obrigado a tomar decisões, a interpretar continuamente as situações que se encontra e a oferecer uma resposta mediante as ações do jogo.

- estético, criativo: cada jogo possui sua estética e sua harmonia, com uma ordem entre os protagonistas que todos se entendem sem a necessidade de falar. Esta característica torna a atividade agradável tanto para quem joga como para quem assiste.

- fantasioso, simbólico, fictício: ao jogar somo introduzidos em um mundo com personagens fictício e de ações que não correspondem com a vida real. A dimensão simbólica e metafórica do jogo nos permite adentrar em um ambiente que dificilmente aparece em outras situações com tanta intensidade.

- sério, necessário, solene: para a pessoa que participa realmente de um jogo, naquele momento, o mais importante é tudo o que acontece no jogo, não importando os deveres que se tem que fazer depois, tudo fica em um segundo plano, sendo a importância e seriedade do jogo encontradas na alma do jogador mais que nos olhos de quem observa.

- regrado, normativo: todo jogo tem regras, sendo estas, entendidas como um conjunto de aspectos que estabelecem as condições dentro das quais os protagonistas podem atuar em igualdade de circunstâncias, ou seja, as regras estabelecem as características do espaço, a forma como pode-se manipular o objeto do jogo, as formas de relacionar-se com os companheiros e adversários, entre outras regulamentações.

Lavega, além de apontar essas características do jogo observa que em cada localidade, região ou país encontram-se jogos distintos com características muito particulares, assim como, também é possível localizar jogos muito parecidos que pertencentes a geografias muito distintas. Analisa também que “o jogo reflete em boa parte elementos e características dos seus protagonistas, do entorno em que ele se encontra e de sua vida cotidiana” (LAVEGA, 2000, p.28 – tradução nossa), enfim da cultura na qual estão localizados.

Pierre Parlebas, ao abordar sobre as manifestações de jogos e esportes, utiliza o termo jogo esportivo, compreendido como “qualquer situação motriz de enfrentamento codificada, chamada jogo ou esporte pelas instâncias sociais. Cada

jogo esportivo se define por um sistema de regras que determina sua lógica interna" (PARLEBAS, 2001, p.276). Este autor faz uso da denominação jogo esportivo agregando tanto os jogos esportivos tradicionais (ou jogos populares, ou de rua) como os jogos esportivos institucionalizados (esporte de alto rendimento organizado por instituições esportivas). Para que seja denominado jogo tradicional ou institucionalizado, dependerá da relação estabelecida socialmente, de modo que o jogo esportivo institucionalizado ou esporte é dirigido por uma instância oficialmente reconhecida (federação) e o jogo esportivo tradicional não é sujeito a instâncias oficiais.

O jogo tradicional, foco desse estudo, é caracterizado por Parlebas (2001) de acordo com os seguintes parâmetros:

- está ligado a uma tradição antiga, fazendo parte da identidade cultural de um povo, estando ligado às formas de vida de uma comunidade, as suas crenças e ao seu entorno. Podemos dizer que os jogos tradicionais estão relacionados ao tempo livre; as crenças, como sua manifestação em festas religiosas; são praticados muitas vezes pelo homem que vive no campo para festejar um ciclo de plantio e colheita; podem estar ligados a estações do ano e a determinados espaço urbanos propícios a sua prática; assim como também podem estar ligados a elementos típicos de uma determinada comunidade.

- é regido por um corpo de regras "flexíveis" que admitem muitas variantes de acordo com a vontade dos participantes: os protagonistas podem adaptar as regras do jogo de acordo com as condições do grupo que o pratica, de acordo com a região onde este está sendo desenvolvido. Um mesmo jogo pode dar origem a muitas variantes, que podem converter-se por sua vez em novos jogos. Já no jogo esportivo institucionalizado as regras do jogo são fixadas por uma instância centralizadora que as determina e as legitima mundialmente.

- não depende de instâncias oficiais: são realizados a partir da vontade dos protagonistas, de acordo com suas necessidades e interesses. Contrário do que acontece no esporte, que possui uma instituição que organiza e regulamenta suas manifestações.

- é geralmente ignorado pelos processos socioeconômicos: segundo Maschio e Ribas (2011) o jogo tradicional mesmo que influenciado por esses processos não depende diretamente deles para acontecer, diferente do que acontece com os jogos

institucionalizados ou esportes, que estão profundamente relacionados aos processos de produção e consumo.

Parlebas (2004) ainda considera o jogo tradicional como um legado transmitido através das gerações, muitas vezes apenas pela oralidade. Ele afirma que:

> Uma grande avalanche de jogos de todas as sociedades constitui a herança que recebemos ao longo do tempo. Cada geração transmite a seguinte um legado de práticas lúdicas que serão aceitas, e frequentemente reajustadas, nas condições do novo contexto. Isso é precisamente o que verdadeiramente significa o termo “tradicional”; o jogo nasceu do uso e dos costumes do passado no que participa a identidade da comunidade (PARLEBAS, 2004, p.69 – tradução nossa).

Lavega (2006a) complementa o exposto por Parlebas afirmando que os jogos tradicionais são práticas lúdicas cujas regras são aprendidas geralmente mediante a transmissão oral, a observação e pela própria ação motriz de jogar. Ainda, o jogo tradicional “está ao alcance de qualquer pessoa (...), constituindo um legado de aprendizagens, usos e costumes sociais e culturais” (LAVEGA, 2006a, p.54).

As características apontadas por Parlebas e Lavega sobre o jogo tradicional se constituem em práticas pouco usuais nos dias de hoje. São raras as situações em que encontramos essas manifestações em um convívio intergeracional. Podemos perceber o panorama atual dos jogos tradicionais na obra de Graça (2005) onde ela afirma:

> Mesmo nos meios rurais, a urbanização cresce, a subordinação ao controle da televisão, a mecanização das condições do trabalho agrícola e pecuário, o desaparecimento das tarefas coletivas introduziram novos modelos, que rapidamente lançaram os modos de vida e os valores tradicionais para a arcaz das velharias. Feneceram os antigos serões familiares, tempo e espaço de transmissão intergeracional, lengalengas, adivinhas, lendas, canções e jogos. Chegou ao fim a maioria dos trabalhos coletivos, realizados por ranchos animados, entremeados de canções, adivinhas e divertidos jogos. [...] Empedraram-se ou alcatroaram-se espaços, ruas e largos, atualmente cheios de automóveis, que outrora reuniam grupos de crianças e adultos, por ai encontrarem o cenário privilegiado para os seus exercícios lúdicos. Mesmos os logradouros das escolas, em terra batida, piso tão adequado à pratica dos mais diversos jogos, foram cobertos de cimento ou estrategicamente retalhados por canteiros ajardinados ou mesmo ocupados por campos polidesportivos. Qualquer destas obras de beneficiação constitui uma ótima solução para se inviabilizar a prática da maioria dos jogos tradicionais. Enfim, mudaram radicalmente os valores culturais e sociais enaltecidos pela comunidade, alteraram-se as condições de vida, as possibilidades econômicas e as rotinas diárias. (GRAÇA, 2005, p. 7).

Por mais que tenham sofrido modificações as relações sociais, culturais e as condições de vida das pessoas, não devemos deixar cair no esquecimento os jogos

tradicionais, aqueles passados de geração em geração, pois eles possuem, conforme afirma Lavega (2000) uma riqueza motriz e sociocultural. Lavega (2000) apresenta em sua obra “Juegos y deportes populares tradicionales” algumas das qualidades inerentes dos jogos populares – tradicionais. Antes de apresentar estas características, se faz necessário esclarecer a expressão populares – tradicionais, utilizado por este autor. Esta expressão é utilizada para referir-se aos jogos conhecidos e representativos de uma zona ou época determinada, isso em função da combinação entre representatividade, característica dos jogos populares, e temporalidade, característica dos jogos tradicionais. Deste modo, de acordo com Lavega (2000) a diversidade motriz e sociocultural presente nos jogos populares – tradicionais está nas regras destes jogos, nas distintas formas que eles proporcionam aos protagonistas de relacionar-se motrizmente e no aprendizado que eles proporcionam sobre nosso entorno sociocultural.

As regras dos jogos populares – tradicionais convidam as pessoas a participar, pois as regras se improvisam e se definem em função das características dos protagonistas e das circunstâncias do momento. Podendo ser utilizado qualquer espaço para o jogo, uma praça, um campo, uma rua, assim como, também é possível aproveitar elementos do entorno para delimitar o espaço de jogo como pedras, árvores ou até mesmo jogar sem demarcações no terreno de jogo. Outro atrativo é o caráter provisório destes jogos que permite os jogadores jogarem várias partidas até que decidam terminar, sendo muitas vezes a finalização do jogo determinada pela fome dos participantes que param para ir comer, por estar escurecendo o dia ou mesmo pelo cansaço dos jogadores. Ainda, a característica aberta das regras desses jogos permite que participem um número indefinido de protagonistas, o que possibilita que joguem quantas pessoas desejarem. Também é típico o uso variado de materiais polivalentes, pois pode utilizar-se qualquer instrumento como objeto de jogo, podendo estes ser improvisados a partir de diversos materiais (LAVEGA, 2000).

Os jogos populares - tradicionais apresentam muitas maneiras diferentes dos protagonistas relacionarem-se entre si, eles podem atuar sozinhos, com companheiros, com adversários, com companheiros e adversários, que dependendo desta relação que é estabelecida entre os jogadores gera diferentes comportamentos a serem adotados. As principais categorias de relações que se estabelecem nesses jogos são: jogos de comunicação motriz exclusiva e estável,

onde é possível ter companheiro ou adversário em relação aos outros participantes, não ocorrendo as duas coisas ao mesmo tempo, e ainda, jogar toda a partida com a mesma equipe, do início ao fim; jogos de comunicação motriz exclusiva e instável, com a possibilidade de ser companheiro ou adversário dos outros participantes, porém pode-se trocar de equipe ou de adversário durante a partida do jogo; e jogos ambivalentes, os quais é possível participar como companheiro ou adversário ao mesmo tempo, ou seja, as situações ambivalentes do jogo fazem com que o jogador possa escolher continuamente entre a solidariedade e a rivalidade frente aos outros jogadores (LAVEGA, 2000).

Outra qualidade dos jogos populares – tradicionais apresentada por Lavega (2000) é o aprendizado que esses jogos proporcionam sobre o nosso entorno sociocultural, levando-nos a conhecer detalhes da cultura de nossos familiares, antepassados e da região onde vivemos. Este autor ainda atenta para alguns distintivos que podem revelar informações muito interessantes sobre o âmbito sociocultural dos jogos, como, os locais de jogo, que embora se possa utilizar qualquer zona da localidade para jogar, é curioso observar que muitos jogos se manifestam em locais determinados como praças e ruas; os momentos do jogo nos proporciona saber o principal momento de realização do jogo e se este está ligado a alguma celebração podendo-nos ajudar a conhecer o significado daquele jogo; os protagonistas que caracterizam muitos jogos por serem praticados por grupos muito concretos de pessoas nos permite entender melhor os papéis dos protagonistas na vida diária (homens, mulheres, idosos...); os materiais do jogo são muitas vezes objetos que se obtêm do entorno doméstico ou são objetos utilizados em atividades de trabalho; as apostas ou objetos de desafio do jogo são muito presentes em algumas culturas, tendo ocasiões em que os protagonistas apostam propriedades, suas próprias casas e carros; as expressões do jogo devem ser observadas com atenção, pois elas revelam muito da vida cotidiana de uma comunidade, fazem referência a objetos, personagens ou circunstâncias próximas da vida cotidiana.

É diante deste cenário que percebemos a importância de valorizar os jogos tradicionais com ações como a fundação da Associação Europeia de Jogos e Esportes Tradicionais (AEJTD) em 2001. Esta Associação tem entre seus objetivos gerais a formação, gestão, promoção ou defesa dos jogos e esportes tradicionais ou populares da Europa, assim como, a missão de promover a criação de uma rede entre os seus membros por meio da organização de festivais, de conferências, de

intercâmbios, de projetos de pesquisa e de publicações (LAVEGA et al., 2011). Também podemos citar a importância da criação da Associação Internacional de Jogos e Esportes Tradicionais (ITSGA), a qual, conforme já citado em momento anterior, tem finalidade de representar a nível mundial os Jogos e Esportes Tradicionais com intuito de salvaguardar, estudar, trocar, promover e desenvolver a sua prática, para um melhor diálogo intercultural e uma melhor convivência da raça humana no mundo (ASOCIACIÓN INTERNACIONAL DE JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES, 2009).

Como resultado da organização institucional dos jogos tradicionais na Europa e mais recentemente no âmbito mundial, várias obras tem sito publicadas, dentre elas, o livro "*Juegos Tradicionales y Sociedad en Europa"* publicado no ano de 2006 tendo como editor Pere Lavega Burgués (LAVEGA, 2006b). Este livro constitui-se em um inventário entorno dos jogos e esportes tradicionais de toda a Europa. Também podemos citar outras obras da produção europeia que versam sobre os Jogos Tradicionais: Jogo do Beto do Conselho da Lousã: uma expressão singular portuguesa (ARAÚJO; RODRIGUES, 2006); *Catálogo de los deportes y juegos motores tradicionales canarios de adultos* (HERNÁNDEZ et al., 2007); O jogo da bola de aro em São Miguel de Machede (ARAÚJO; MENDES, 2007); e *Juegos Tradicionales y salud social* (JAOUEN; LAVEGA; VILLA, 2009).

Na realidade brasileira ainda temos muito a fazer em relação à produção do conhecimento entorno dos jogos tradicionais, entretanto alguns passos já foram dados, como, a realização da pesquisa Diagnóstico dos Jogos Tradicionais do Estado do RS que culminou na publicação do livro "Jogo Tradicional e Cultura" (MARIN; RIBAS, 2013), a realização do "Seminário Internacional dos Jogos Tradicionais - Entre o Celebrar e o Competir", que também resultou em na produção do livro "Jogos Tradicionais" organizado pelas professoras Ana Cristina Zimmermann e Soraia Chung Saura (ZIMMERMANN; SAURA, 2014), e a obra da professora Gisele Franco de Lima Santos intitulada "Jogos Tradicionais e a Educação Física" publicada no ano de 2012 (SANTOS, 2012). Vale destacar que no mês de outubro de 2015, acontecerá na cidade de Palmas (Tocantins/Brasil), o III Encontro Panamericano de Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais. Este evento é uma das atividades realizadas pela Associação Panamericana de Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais (APJDAT), sendo proposto, na direção de agregar várias nações do Continente Americano e de impulsionar um movimento de valorização

cultural, investigação e divulgação do conhecimento sobre os jogos tradicionais de diferentes povos.

3 PRAXIOLOGIA MOTRIZ

Será abordado neste capítulo, de forma simples e concisa, os principais elementos teóricos da Praxiologia Motriz que são utilizados na presente pesquisa, assim como, o panorama das investigações que utilizam este recente âmbito do conhecimento da Educação Física.

A Praxiologia Motriz surgiu na França na década de 1960, a partir da obra de Pierre Parlebas, professor de educação física, que posteriormente complementou sua formação com psicologia, linguística, matemática e sociologia. Pierre Parlebas é Doutor de Estado em "Letras e Ciências Humanas" pela Universidade de Paris V e pela Escola Prática de Estudos Avançados; Doutor Honoris Causa pela Universidade de Lleida, Espanha e ex-Decano da Faculdade de Ciências Sociais, *Sorbonne*, Paris (SARAVÍ, 2012). Recentemente recebeu da ministra do governo francês para assuntos educativos, a insígnia de Cavaleiro da Ordem da Legião de Honra da França como reconhecimento aos seus estudos e suas inúmeras publicações que demonstram o desejo de dar uma base sólida para a educação física.

Dentre as várias obras publicadas por Parlebas, temos a que é considerada a mais importante para a Praxiologia Motriz, “Jeux, Sports et Sociétés”, que reúne as principais ideias e conceitos da área em forma de um léxico, publicado em 1999. Posteriormente, em 2001, devido ao grande número de investigadores em torno do tema, principalmente na Espanha, foi publicada a versão desse Léxico na língua espanhola (SARAVÍ, 2012; RIBAS, 2005). Esta obra apresenta a definição das terminologias utilizadas, sendo os termos, apresentados em ordem alfabética e estruturados em um índice temático com sete grupos (anexo A), sendo: seção de conceitos básicos, seção de modelização, seção pedagógica, seção *semiotriz*, seção sócio institucional, seção de decisão e seção de interação. Esta obra foi fundamental para esse estudo, pois a partir de conceitos abarcados na mesma, que foram elucidados os principais termos para a compreensão da Praxiologia Motriz.

Embora a França tenha sido o berço do conhecimento praxiológico, foi na Espanha que aconteceram as principais discussões e a ampliação da produção científica sobre o tema (RIBAS, 2008). Um dos principais grupos que se dedica ao

tema da Praxiologia Motriz no cenário espanhol é o Grupo de Estudos Praxiológicos (GEP) coordenado pelos professores Pere Lavega e Francisco Lagardera, do Instituto Nacional de Educação Física da Catalunha (INEFC). Este grupo iniciou suas atividades oficialmente em janeiro de 1990 e entre suas principais realizações está à criação de uma base de dados da Praxiologia Motriz, disponível *online* (http://praxiologiamotriz.inefc.es/) e onde é possível encontrar tudo que vêm sendo produzindo (artigos, livros, teses de doutorado, eventos) por seus membros (RIBAS, 2008).

No Brasil, as discussões e a produção do conhecimento sobre a Praxiologia Motriz ainda são muito tímidas. São poucos os professores que se dedicam a tratar deste tema, contudo podemos mencionar alguns dos quais, têm destinado a sua formação e suas pesquisas a esse conhecimento. O professor José Ricardo da Silva Ramos, atualmente docente da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ), escreveu sua dissertação de mestrado (RAMOS, 1998) sobre a aplicação da teoria praxiológica na análise de um jogo tradicional brasileiro, e, em sua tese de doutorado (RAMOS, 2007) também dedica-se a discussão do conhecimento praxiológico. Este professor ainda foi um dos organizadores do livro “Praxiologia Motriz no Brasil”, publicado no ano de 2004 (RAMOS et al., 2004).

Na Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP) o professor Marco Antônio Coelho Bortoleto possui em sua trajetória acadêmica artigos científicos, capítulos de livros e trabalhos apresentados em eventos, fundamentados na Praxiologia Motriz. Este professor realizou sua tese de doutorado junto ao Grupo de Estudos Praxiológicos (GEP) do INEFC, que conforme mencionado anteriormente é um dos principais grupos que discute sobre o tema. Sua tese, “*La lógica interna de la Gimnasia Artística Masculina y estudio etnográfico de un Gimnasio de alto rendimento*” foi defendida no ano de 2004 (BORTOLETO, 2004).

Na região norte do país, na Universidade Federal do Amazonas (UFAM), encontra-se a professora Artemis de Araujo Soares que têm publicado em periódicos e apresentado em eventos científicos, trabalhos sobre os jogos tradicionais indígenas que, se sustentam na praxiologia motriz. Foi na UFAM que aconteceu a primeira edição do Congresso Internacional de Praxiologia Motriz, realizada no ano de 2014. Já na região Sul, destacamos o professor João Francisco Magno Ribas, docente da Universidade Federal de Santa Maria, por ter sua formação apoiada na praxiologia motriz. Este professor realizou no ano de 1999, parte de sua tese

intitulada “Contribuições da Praxiologia Motriz para a Educação Física Escolar – Ensino Fundamental” junto ao Grupo de Estudos Praxiológicos (GEP) do Instituto Nacional de Educação Física da Catalunha, Centro de Lleida, Espanha. Posteriormente, entre os anos 2008 e 2009 regressou a este grupo para realizar o pós-doutorado também nesta linha de estudos. Além da sua formação, o professor Ribas, também tem realizado diversas pesquisas com sustentação na praxiologia motriz, assim como, tem publicado artigos científicos e livros. Em 2008 publicou o livro “Jogos e esportes: fundamentos e reflexões da Praxiologia Motriz” (RIBAS, 2008) que surgiu durante seu estágio de doutorado no GEP com o objetivo de apresentar, no Brasil, pontos essenciais do conhecimento praxiológico a partir de produções do próprio GEP/Lleida e com participação especial dos professores franceses Luc Collard e Pierre Parlebas. Em 2013 organizou junto com a professora Elizara Carolina Marin a obra “Jogo Tradicional e Cultura” que conforme mencionamos anteriormente foi uma das referências deste estudo. Esta obra descreve os jogos tradicionais no estado do Rio Grande do Sul com sustentação na praxiologia motriz. Mais recentemente, no ano de 2014, teve lançada a obra, “Praxiologia motriz e voleibol: elementos para o trabalho pedagógico” (RIBAS, 2014), a qual foi o organizador.

Alguns professores como, Lílian Aparecida Ferreira, docente da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, o professor Glauco Nunes Souto Ramos, atualmente docente da Universidade Federal de São Carlos e o professor Pierre Normando Gomes da Silva, docente da Universidade Federal da Paraíba, vêm inserindo, cada vez mais, a temática da Praxiologia Motriz em seus estudos e pesquisas.

Analisando este panorama nacional da produção do conhecimento em torno da praxiologia motriz, nos chamou atenção que apenas o professor Ribas arrisca comentar sobre onde está situada a praxiologia motriz no âmbito de conhecimento da Educação Física. Em seu artigo, “Praxiologia Motriz: construção de um novo olhar dos jogos e esportes na escola” (RIBAS, 2005) e na sua tese (RIBAS, 2002) ele apresenta que se realizadas as adequações necessárias, “o conhecimento praxiológico poderá complementar qualquer uma das abordagens que temos atualmente em nossa área, fazendo com que o profissional aproxime ainda mais seus propósitos pedagógicos à prática” (RIBAS, 2005, p.113) e que ela “não deve ser entendida como mais uma vertente pedagógica da Educação Física, e sim como

área de conhecimento que apresenta um criterioso olhar sobre os jogos e esportes" (RIBAS, 2005, p.120).

Suas colocações estão de acordo com o que discorre o próprio idealizador da teoria da Ação Motriz, Pierre Parlebas, ao ser questionado em entrevista a Saraví (2012) se considera a praxiologia uma corrente da educação física. Parlebas responde:

> Não, não é uma corrente da educação física, é uma disciplina científica a que se pode dedicar e servir suporte para o desenvolvimento de uma educação física válida e verificável. A praxiologia motriz não pode ser uma corrente da educação física, já que a educação física é uma prática, não uma ciência. E, portanto a praxiologia motriz não pode ser um subproduto da educação física. O mesmo acontece com a medicina, que não é uma ciência, mas uma prática. Na prática, o professor cria, inventa, em função dos alunos que tem, do dia... Portanto a educação física não é uma ciência, mas uma prática que se apoia ao máximo em dados científicos (SARAVÍ, 2012, p. 26 – tradução nossa).

Parlebas ainda orienta ser a praxiologia motriz:

> uma disciplina científica que serve, para nós, de suporte fundamental em Educação Física. A praxiologia motriz é em certa forma o fundamento da educação física, desde o ponto de vista das práticas. A praxiologia pretende ser a ciência da ação motriz, e a educação física se baseia justamente na ação motriz (SARAVÍ, 2012, p.27 – tradução nossa).

De acordo com Parlebas (2001, p.354 – tradução nossa) a Praxiologia Motriz é a "ciência da ação motriz e especialmente das condições, modos de funcionamento e resultados de seu desenvolvimento". Para melhor entender esse conceito recorremos a Lagardera e Lavega (2003) que explicam:

> a Praxiologia Motriz criada por Pierre Parlebas pretende estudar as ações motrizes que emergem em qualquer situação esportiva ou lúdica, como consequência de uma complexa trama de relações que se estabelece entre os participantes, independentemente de quem sejam estes. (Lagardera; Lavega, 2003, p.37 – tradução nossa).

Deste modo, evidencia-se como objeto de estudo da Praxiologia Motriz as ações motrizes que emergem do jogo em si, desconsiderando as características particulares dos jogadores. Este objeto da Praxiologia Motriz está atrelado à lógica interna, que determina as ações motrizes com base nas normas ou regras que orientam o funcionamento do jogo ou esporte (RIBAS, 2005). No exemplo de Ribas (2005) podemos evidenciar com clareza o que é uma ação motriz:

> Tirar a areia do rosto durante uma partida de vôlei de praia é muitas vezes crucial para o desempenho do atleta. Caso não realize este movimento, isso poderá atrapalhar as ações seguintes. Mas, segundo a concepção praxiológica este movimento não é considerado uma ação motriz por que

> não está prevista no regulamento. Agora saltar e bloquear uma bola sim, isto é uma das situações motrizes que esta prática nos revela. São as ações motrizes que emergem do sistema praxiológico, relativas às suas normas, que interessam à Praxiologia Motriz. (RIBAS, 2005, p. 53)

Na definição de ação motriz apresentada por Parlebas, “processo de realização das condutas motrizes de um ou de vários sujeitos que atuam em uma situação motriz determinada” (PARLEBAS, 2001, p.41 – tradução nossa) aparecem novos termos, dentre eles o de conduta motriz, elucidado por Lagardera e Lavega (2003) da seguinte maneira:

> Cada um de nós ostenta um modo peculiar de manifestar-se motrizmente, produto de nossa história pessoal, da forma singular como fomos introduzindo informações em nossa dotação genética. Assim, cada um expressa-se mediante uma determinada conduta motriz, pois quando fazemos uso de nossa motricidade estamos mostrando também boa parte de nossa forma de ser, de nossa personalidade. A Praxiologia Motriz detecta a importância deste campo do conhecimento, e remete seu desenvolvimento à Pedagogia. Neste caso, a pedagogia das condutas motrizes poderia configurar o campo da Educação Física. (LAGARDERA; LAVEGA, 2003, p.48 – tradução nossa).

A Praxiologia Motriz define a conduta motriz como um objeto próprio da Educação Física, já que esse é um comportamento motor portador de significado para as ações do jogo (RIBAS, 2005) e de caráter individual. Portanto, de acordo com Lavega,

> os esforços da educação física deveriam ser direcionados a otimizar as condutas motrizes, e a realizá-la de um modo prático e contextualizado, pois o que interessa como prioridade na intervenção pedagógica é o modo singular de como se comporta cada uma das pessoas que são objeto de educação e sua melhora em relação a um projeto pedagógico concreto. (LAVEGA, 2004 p.7 – tradução nossa).

As características do espaço, dos materiais, número de participantes, instituídas pelo regulamento, entre outras constituem, o que é chamado por Parlebas (2001) de situação motriz. Dependendo da interação entre os participantes a situação motriz pode ser distinta em dois grupos: situação psicomotriz e situação sociomotriz.

Uma situação psicomotriz não possui interação essencial entre os participantes. A ação é realizada de forma “solitária”, como em uma corrida de 100m no atletismo, por exemplo. Porém, em uma situação sociomotriz há interação entre os participantes em forma de comunicação motriz, no caso, cooperação entre os participantes; contracomunicação motriz, ou seja, oposição entre adversários; ou de

forma combinada com cooperação e oposição, característico dos esportes coletivos (PARLEBAS, 2001).

Essas distinções em relação à situação motriz compõem o Sistema de Classificação (CAI), o qual tem como um de seus critérios de lógica interna a interação motriz dos participantes que pode ser classificada em situações psicomotrizes e sociomotrizes dependendo das interações estabelecida entre os jogadores. O outro critério do CAI é em relação ao entorno físico do jogo, que, pode ser caracterizado de dois modos. Entorno físico estável, domesticado, quando é amplamente conhecido do praticante (quadra de vôlei); e instável, selvagem, quando o praticante tem que realizar constantes leituras do meio para adequar suas condutas motrizes (surf). A combinação desses critérios de interação e entorno físico fizeram com que Parlebas chegasse a oito categorias que compõe o Sistema de Classificação conforme explicitado no capítulo “Procedimentos Metodológicos”.

Todos esses termos e princípios da Praxiologia Motriz apresentados até o momento auxiliam na compreensão da lógica interna do jogo. Lógica interna que consiste no “sistema de características relevantes de uma situação motriz e as consequências que acarreta para a realização da ação motriz correspondente” (PARLEBAS, 2001, p.302), ou seja, a lógica interna é a organização dos jogos e esportes, está intimamente ligada ao sistema de regras, assim como a ação motriz. Podemos dizer que lógica interna são as relações com o espaço de jogo, as relações com outros participantes, o modo de finalização do jogo, dentre outras categorias que podem ser elencadas. Essa lógica própria de cada jogo marca a originalidade que cada um possui (PARLEBAS, 2003).

Lagardera e Lavega (2003) afirmam que:

> A praxiologia motriz como disciplina científica aspira desvelar a chave oculta do jogo, aquela que não se vê a partir da observação direta, mas que regula e governa, dado que a lógica interna de todo sistema praxiológico detém o poder de modelar e modular as ações motrizes que surgem de seu seio quando se ativa. (LAGARDERA E LAVEGA, 2003, p.46 – tradução nossa).

A praxiologia motriz deveria estar inserida como disciplina nos currículos de educação física justamente por ser uma disciplina com ambição de desvelar o oculto do jogo. No ensino da educação física é muito importante o desvendar da lógica interna das modalidades, visto que uma vez compreendida, dá significado ao aprendizado do aluno, pois ele compreende o porquê de realizar as ações de determinada prática.

Ribas (2005) em seu estudo sobre o ensino dos jogos e esportes na escola busca elucidar algumas relações entre Educação Física escolar e a praxiologia motriz. Primeiramente o autor expõe que o professor deve compreender melhor o que está ensinando, pois muitas vezes ele apenas repete exemplos que estão nos livros e pouco sabe sobre o suporte que o conhecimento praxiológico oferece para criação das aulas. A compreensão da lógica interna pode auxiliar na participação dos alunos de forma criativa e interessante, abordando elementos como as relações entre os participantes. Outra importante relação que o autor apresenta é a coerência entre os objetivos do ensino e as situações pedagógicas propostas. Podemos compreender melhor a importância desta relação no exemplo ilustrado pelo autor:

> Outro dia, durante uma reunião com os professores da Rede Municipal de Americana, pensávamos em estratégias para quebrar o clima de competição nos Jogos Escolares Municipais. Pensamos na queimada, rouba-bandeira e em outros jogos tradicionais. Entretanto, ao analisar a lógica interna das atividades que optamos, constatamos que eram as mesmas do futebol ou handebol. Percebemos que se incluíssemos essas atividades estaríamos apenas esportivizando esses jogos, ou seja, dando regras mais fixas e definitivas para incluí-los em um evento esportivo. Assim, concluímos que se quiséssemos incluir atividades sem a lógica competitiva, teríamos que escolher outro grupo de atividade, no caso, as cooperativas. Mesmo neste grupo podemos encontrar atividades que tenham como lógica a cooperação e a competição. Mas já chegamos mais perto. A solução foi realizar uma tarefa para os alunos de todas as escolas (um grupo de cada escola), onde um dependesse do outro para solucioná-la. Solicitou-se a criação de uma coreografia e propôs-se uma mesma música para todos. No dia da apresentação, os grupos atuaram juntos, ocupando lugares variados na quadra (RIBAS, 2005, p. 115).

O entendimento da lógica interna dos jogos e esportes orienta para uma organização satisfatória e coerente das atividades escolares. Assim como, a compreensão da lógica interna facilita a transferência da aprendizagem para outras atividades, relação segundo Ribas, de transferência de estruturas e lógicas de atividades. A última relação apontada por Ribas se refere à organização e seleção de conteúdos. A praxiologia sugere caminhos para esta, e um deles poderá ser a estruturação dos conteúdos a partir do Sistema de Classificação.

Outros estudos também fundamentados na Praxiologia Motriz vêm abordando contribuições relevantes ao ensino da Educação Física, como, o de Hernández Moreno et al. (2001), que apresentam a partir da especificidade da Praxiologia Motriz critérios que devem ser levados em conta no que se refere a estrutura dos esportes para proceder a iniciação dos mesmos ou seu ensino-aprendizagem. Ribas (2010) também apresenta grandes contribuições a educação física ao realizar

análises pertinentes à lógica interna de Jogos Esportivos Coletivos, desvelando características essenciais que pouco vêm sendo exploradas e consideradas no processo de compreensão e, consequentemente, de ensino. Este autor, como já mencionado, também foi o organizador do livro recentemente lançado, “Praxiologia motriz e voleibol: elementos para o trabalho pedagógico” (RIBAS, 2014), que aproxima o esporte da escola promovendo sua dimensão pedagógica.

Portanto, com base no conhecimento praxiológico que pretendemos investigar o universo dos jogos tradicionais. Sendo, para este estudo, chave os elementos da praxiologia motriz apresentados neste item: ação motriz, conduta motriz, situação motriz, sistema de classificação e lógica interna. Também será de grande importância tratar elementos como: a esportivização dos jogos e a etnomotricidade, que aprofunda nos conhecimentos da lógica interna e da lógica externa dos jogos. Estes elementos serão abordados na sequência.

3.1 Do quase jogo esportivo ao esporte: o processo de esportivização

O jogo é abordado por Santos (2012) como resultado de um processo social de longa duração, que representa as relações estabelecidas em dada realidade, revela-se como expressão das concepções de vida estabelecidas ao longo dos tempos tanto individual quanto coletivamente. Pois o ser humano, conforme coloca Lavega (2000, p. 28), “sempre esteve em contínua evolução, modificando sua forma de ser e de relacionar-se com o entorno. Têm evoluído as formas de trabalhar, as crenças religiosas, os meios de transporte, o sistema educativo... e evidentemente nossos jogos”.

Em cada momento histórico da civilização, encontramos uma concepção de jogo carregada por valores e costumes presentes na sociedade, de forma que à medida que esses aspectos vão se transformando, o jogo também vai modificando para atender as expectativas que estão sendo postas (SANTOS, 2012). De tal modo que surge a esportivização dos jogos, pois estes foram sofrendo transformações a fim de atender as exigências impostas pela sociedade e pelo sistema de produção e consumo.

Segundo Parlebas (2001, p.131 – tradução nossa) a esportivização é um “processo social, especialmente institucional, e por extensão o resultado deste processo, em que uma atividade ludomotriz (quase jogo, jogo esportivo tradicional ou quase esporte) alcança a condição de esporte”. Assim, temos do grande número de práticas motrizes, algumas que se destacam, que se tornam distintas, especiais para a sociedade, sendo estas os esportes. Para uma atividade ludomotriz chegar a posição de esporte é necessário possuir quatro critérios: ser uma atividade de natureza motriz, codificada, que desperte a competição e que possua uma atenção persistente por parte das instituições (PARLEBAS, 2001).

As condições de esportivização segundo Parlebas (2001) são muito distintas, pois encontramos atividades que não são esportivizadas, mesmo após décadas de prática local ou nacional. Em contraposição existem outras práticas como, *mountain bike*, que bastaram apenas poucos anos para chegarem ao seu apogeu e virarem um esporte. Isso, evidentemente por estas práticas despertarem o interesse de certos setores da população, que no caso do *mountain bike*, é a grande indústria de consumo de produtos e equipamentos, cada vez mais especializados, e que chegam ao alcance de apenas um público elitizado.

Para explicar um pouco mais sobre a esportivização dos jogos, vamos desenvolver na sequência os conceitos de: quase jogo esportivo, jogo esportivo tradicional ou jogo tradicional, jogo esportivo institucional ou esporte, e quase esporte.

O conceito de jogo esportivo, apresentado anteriormente no item Jogo Tradicional, nos remete a uma distinção de duas categorias de jogos marcadas socialmente, o jogo esportivo institucional e o jogo esportivo tradicional.

O jogo esportivo institucionalizado ou esporte é um “jogo esportivo dirigido por uma instância oficialmente reconhecida (federação) e consagrado em consequência pelas instituições esportivas” (PARLEBAS, 2001, p.281 – tradução nossa). No esporte é muito marcante a presença da instituição, a qual “denota a presença de federações reconhecidas, de instâncias dirigentes, de regulamentos legítimos, de competições consagradas, de um dispositivo muito elaborado de status, calendários, recompensas e sanções” (PARLEBAS, 2003, p.64 – tradução nossa).

O jogo esportivo tradicional ou jogo tradicional, como já mencionado anteriormente, é um “jogo esportivo enraizado frequentemente em larga tradição cultural, que não tenha sido sancionado pelas instâncias oficiais” (PARLEBAS, 2003,

p. 286 – tradução nossa). É um jogo não institucionalizado, não havendo um órgão que determine suas regras, sendo estas, portanto passíveis de alterações. O sistema de regras no jogo tradicional é influenciado pelos grupos sociais que o praticam e pelas regiões onde é desenvolvido, sendo que um mesmo jogo pode dar origem a muitas variantes (PARLEBAS, 2001).

A distinção entre jogo tradicional e esporte é ilustrada na frase de Parlebas (2001), onde ele coloca que:

> O jogo tradicional se adapta ao relevo e a vegetação, e inclusive às vezes a fauna do território; o esporte impõe sua piscina, seu estádio, suas ruas e suas dimensões estipuladas. O espaço esportivo é um espaço artificial e abstrato que induz uma motricidade desatualizada a respeito da vida diária; o espaço do jogo tradicional é o espaço concreto do lugar em que se vive em consonância com os comportamentos habituais. (Parlebas, 2001, p. 287 – tradução nossa).

Entre essas duas categorias de jogos (jogo tradicional e esporte) está localizado o quase esporte, também denominado esporte tradicional. O quase esporte é um "jogo esportivo que goza de um grande reconhecimento institucional a nível local, e que tende a revestir-se das características do esporte, mas que ainda não atingiu de forma indiscutível o *status* internacional deste" (PARLEBAS, 2001, p.50 – tradução nossa).

Ainda, no limite do que seriam os jogos esportivos existem os quase jogos esportivos, que correspondem a uma "situação motriz informal e livre, chamada normalmente 'jogo' ou 'esporte', e carente de regras e competição" (PARLEBAS, 2001). Trata-se de atividades modificadas e iniciadas ao gosto do participante, sem regras precisas e sem implicação de um resultado final com vitória e derrota, são muitas vezes atividades praticadas para a própria diversão. São atividades auto-organizadas, como ioiô, paraquedismo e alpinismo.

Esclarecidos os conceitos das atividades ludomotrizes, podemos perceber que a esportivização destas atividades está muito relacionada com o desenvolvimento, organização e interesse da sociedade. Conforme colocam Proni e Lucena, (2002, p.195) "parte da legitimidade social do esporte se deve ao fato de ele atualizar valore/normas de comportamento e princípios importantes para a nova ordem social".

Assim, o esporte assume algumas características enquanto fenômeno esportivo da modernidade, como, comparação de performances físicas e atléticas; valorização de rendimento, disciplina, eficiência e competição; e submissão a regras.

Sendo o rendimento e a competição também elementos importantes da ordem social capitalista, a qual, tem marcado a história de muitas práticas corporais, em especial o esporte, por sua mercadorização (PRONI; LUCENA, 2002). Fazer do esporte uma mercadoria "significa a extensão da lógica da mercadoria para o âmbito das práticas corporais (de lazer), tanto no sentido do consumo de prestação de serviços (serviços e equipamentos) quanto na produção e no consumo do espetáculo esportivo e de seus subprodutos" (PRONI; LUCENA, 2002, p. 196). Deste modo o jogo tradicional, o quase esporte e o quase jogo esportivo, ao vislumbrarem a possibilidade de gerar lucros ao sistema capitalista passam pelo processo de esportivização da sua prática.

3.2 Lógica interna e lógica externa: etnomotricidade

A praxiologia motriz segundo Bortoleto (2008),

> estuda o conjunto de características e as propriedades estruturais que se derivam da organização e relações internas de qualquer prática motriz. Como consequência dessas relações internas, o jogador realiza ações motrizes, consideradas resultado emergente do jogo, ou aquilo que se observa do exterior e que caracterizam uma Situação Motriz. (BORTOLETO, 2008, p.125).

As situações motrizes possuem uma lógica interna circunscrita sobre tudo nas regras do jogo (PARLEBAS 2001), apresentando desta forma um padrão básico de organização, que torna possível que as ações motrizes próprias de cada jogo tenham padrões e ao mesmo tempo características distintas e únicas (LAVEGA et al., 2006c).

As bases epistemológicas da praxiologia motriz consideram que cada modalidade esportiva ou lúdica constitui um sistema praxiológico e que todo sistema está formado por um determinado número de componentes que interagem entre si de maneira a funcionar como uma totalidade. Assim,

> cada sistema praxiológico organiza seus componentes segundo uma disposição estrutural muito particular, de forma que suas relações internas apresentem um conjunto de características e propriedades específicas em cada prática motriz , uma *lógica interna*, que permite distinguir ou encontrar características de semelhança entre diversas práticas motrizes e suas ações motrizes resultantes (BORTOLETO, 2008, p. 126).

Para que possamos entender as relações que conduzem a participação dos jogadores em cada prática motriz é fundamental a compreensão do conceito de lógica interna e consequentemente das regras do jogo, as quais delimitam os direitos e as obrigações que todo jogador deverá conhecer, respeitar, e interpretar motrizmente. Um jogador, ao participar de diferentes práticas motrizes, têm diferentes adaptações e respostas para cada prática, pois a pessoa em cada jogo interpreta uma lógica interna diferente, assim como, relações motrizes distintas. Isso ocorre de maneira que, quando vários jogadores estão participando de um mesmo jogo, estes devem adaptar-se as mesmas regras que impõe a lógica interna desta prática (LAVEGA, 2006a).

A lógica interna como mencionado anteriormente, no item Procedimentos metodológicos, é o "sistema de características relevantes de uma situação motriz e as consequências que acarreta para a realização da ação motriz correspondente" (PARLEBAS, 2001, p.302 – tradução nossa). Fazer uso desse conceito supõe considerar que as ações motrizes que se protagonizam em qualquer jogo são o resultado do conjunto de relações que tem o jogador com os outros protagonistas, com o espaço, com os objetos materiais e com o tempo (LAVEGA, 2006a).

No presente estudo, conforme apresentado nos procedimentos metodológicos, a caracterização da lógica interna dos jogos tradicionais será realizada a partir: da relação entre jogadores, da rede de troca de papéis sociomotores, da relação do(s) jogador(es) com o espaço, da relação do(s) jogador(es) com o tempo e da relação do(s) jogador(es) com o(s) material(is).

A lógica interna, no caso dos jogos tradicionais, "leva o selo da cultura que os origina, elevando-os à categoria de patrimônio lúdico imaterial, portador de relações, aprendizagens e simbolismos. Se trata do cartão de identidade de cada jogo" (LAVEGA et al., 2006c – tradução nossa). De acordo com Parlebas (2001, p.223 – tradução nossa) "os jogos são um dos modos de expressão de uma cultura: pelo espaço disponível, a temporalidade imposta e as comunicações propostas, os jogos são como o espelho de uma civilização. [...] O 'eu' de cada cultura se manifesta em seus jogos". Desta forma, entendemos que os jogos tradicionais refletem a maneira de pensar e agir de uma comunidade frente seus costumes, crenças, valores, acometimentos do cotidiano, entorno que se encontram, sua estruturação de poder, etc.

O conjunto de relações que é possível observar através da lógica interna dos jogos tradicionais pode ser enriquecida com as informações que oferece a lógica externa, a qual está associada as características representativas do contexto sociocultural destas práticas (LAVEGA, 2006a).

Segundo Parlebas (2001),

> cada pessoa e cada grupo social pode reinterpretar as práticas de sua maneira, segundo suas aspirações e suas motivações. Em outras palavras, a lógica interna de uma prática motriz pode ser reinterpretada desde fora, por uma lógica 'externa' que lhe atribui significados simbólicos novos e insólitos. (PARLEBAS, 2001, p.307 – tradução nossa).

De tal modo, podemos considerar a lógica externa como o resultado do estudo e compreensão do contexto sociocultural onde está inserido todo sistema praxiológico. Enquanto a lógica interna mantém sua atenção no estudo das propriedades internas que fundamentam as regras de um jogo, a lógica externa se preocupa por aquelas condições, valores e significados que lhes dão se protagonistas ou seus grupos sociais. De maneira que, resulta de grande interesse complementar a visão interna do jogo observando na lógica externa relações socioculturais, tais como: as características dos protagonistas (idade, sexo, condição social...), zonas de jogo (praça, rua, pista, campo, específica...), materiais (quanto a sua procedência e elaboração), modelo organizativo (presença de calendário de jogos, premiação...), estado em que se encontra o jogo, entre outras (LAVEGA et al., 2006c).

Esta contextualização dos jogos tradicionais, observados desde a perspectiva da lógica interna e da lógica externa, conduz ao conceito de etnomotricidade, que, segundo Parlebas (2001, p.227 – tradução nossa) é o "campo e natureza das práticas motrizes, consideradas desde o ponto de vista de sua relação com a cultura e o ambiente social em que foram desenvolvidas". Este conceito de etnomotricidade é essencial para este estudo, permitindo pensarmos os jogos tradicionais, conforme coloca Vigne (2011), como verdadeiros atos sociais.

Os jogos tradicionais possuem características singulares, muito ligadas às condições de seu contexto, sendo que cada localidade e cada época acabam concedendo a seus jogos características particulares e significados peculiares (LAGARDERA; LAVEGA, 2003). Isso, porque "em cada época histórica e em cada lugar geográfico, a mentalidade das pessoas, as necessidades, os objetivos prioritários e seus costumes adquirem conotações bem distintas" (LAVEGA, 2000, p.

28 – tradução nossa). Assim, ao estudar os jogos tradicionais faz-se necessário considerar as características do seu contexto, do seu entorno sociocultural. Neste estudo as características do contexto, juntamente com os elementos da lógica interna, serão analisados desde uma perspectiva etnomotriz, para que se possa apresentar as características dos jogos tradicionais apresentados na pesquisa Diagnóstico dos Jogos Tradicionais do Campo e da Cidade no Estado do Rio Grande do Sul.

4 INTERPRETAÇÃO ETNOMOTRIZ DOS JOGOS TRADICIONAIS NO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL: PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS DE SUA LÓGICA INTERNA E A LÓGICA EXTERNA

A lógica externa, que se refere ao contexto onde o jogo tradicional está inserido, neste estudo, alude ao estado do Rio Grande do Sul (RS), situado na região Sul do Brasil e o qual possui uma população de 10.693.929 habitantes de acordo com o IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística), censo demográfico de 2010. O estado se caracteriza por uma população diversificada em termos de grupos sociais, composto por várias culturas como, a alemã, italiana, africana, portuguesa, indígena, entre outras (MARIN; RIBAS, 2013). Entretanto, por motivos já mencionados anteriormente, a pesquisa Diagnóstico dos Jogos Tradicionais do Campo e da Cidade no Estado do Rio Grande do Sul se deteve em abordar em seu estudo alguns dos grupos sociais que compõem o nosso estado, sendo, indígenas, alemães, portugueses e italianos, grupos sociais estes, também analisados no presente estudo.

Neste capítulo serão apresentados os resultados da análise dos elementos da lógica interna dos jogos tradicionais no estado do Rio Grande do Sul em relação ao contexto dos jogos tradicionais (lógica externa), ou melhor dizendo, os distintos contextos, já que são analisados os jogos tradicionais em quatro grupos sociais distintos. Primeiramente organizamos os resultados de acordo com os grupos sociais (indígenas, alemães, italianos e portugueses), sendo elaborado um subcapítulo para cada grupo social. Cada subcapítulo foi estruturado apresentando-se inicialmente as características socioculturais e históricas do grupo social a que se refere, e na sequência foram caracterizados os elementos da lógica interna, sendo estes, relacionados com os elementos lógica externa e os temas pertinentes para discussão. Posteriormente, os resultados dos quatro grupos sociais pesquisados, foram agrupados em um único subcapítulo, de forma a apresentarem um conjunto de características gerais dos Jogos Tradicionais no Estado do Rio Grande do Sul que estão descritos na pesquisa Diagnóstico dos Jogos Tradicionais do Campo e da Cidade no Estado do Rio Grande do Sul.

Os jogos tradicionais que foram analisados no presente estudo são apresentados no quadro 1 de acordo com o grupo social a que pertencem.

	GRUPO SOCIAL			
	Indígena	Alemão	Italiano	Português
JOGOS	• Arremesso de lança • Cabo de guerra • Bodoque • Jogo da vareta de bambu • Lutas corporais • Peteca • Arco e flecha • Corrida da tora	• Bolão • Bolão de mesa • Bolão de bola presa • Tiro Rei • Tiro ao alvo • Corona • Sprangelspiel • Rutschbahn • Ministock • Argolinha • Corrida do tamanco • Traçador • Pregar o prego • Pegar o porco • Pegar a galinha • Pau de sebo • Cabo de guerra • Ensacar milho • Boliche de chucrute • Arremesso de chopp • Carregar o tronco	• Bocha • Bocha Rolada • Bocha 48 • Arremesso de espiga de milho • Cabo de gerra • Corrida de Carriola • Corrida de Carrinho com Revezamento • Corrida do Saco • Corrida do Sino • Debulhar milho • Corrida do ovo	• Chinquilho • Malha • Jogo do Sapo • Corrida de Caícos
TOTAL 44	**8**	**21**	**11**	**4**

Quadro 1 - Jogos tradicionais analisados no presente estudo

Já os jogos tradicionais, descritos na pesquisa Diagnóstico dos Jogos Tradicionais do Campo e da Cidade no Estado do Rio Grande do Sul, que foram desconsiderados para análise neste estudo, conforme explicado anteriormente no capítulo “Procedimentos Metodológicos”, são apresentados no quadro 2.

	GRUPO SOCIAL			
	Indígena	Alemão	Italiano	Português
JOGOS	• Jogo do tigre • Jogo do milho • Lagarta (brinquedo) • Cobra (brinquedo) • Bokó (brinquedo)	• Canastra • Schafkopf • Bingo • Roda peão • Chopp em metro	• Quatrilho • 3 sete • Bisca • Canastrinha • Menos copa • Cinquilho • Mora	• Sueca • Jogo do sol • Jogo do Botão
TOTAL 20	**5**	**5**	**7**	**3**

Quadro 2 - Jogos tradicionais e brinquedos tradicionais que não foram analisados no presente estudo

4.1 Grupo social indígena

O grupo social indígena é uma representação da grande diversidade cultural do nosso país, pois conforme a Fundação Nacional de Saúde (FUNASA),

> a população indígena brasileira é estimada em, aproximadamente, 370.000 pessoas, pertencentes a cerca de 210 povos, falantes de mais de 170 línguas identificadas. Cada um destes povos tem sua própria maneira de entender e se organizar diante do mundo, que se manifesta nas suas diferentes formas de organização social, política, econômica e de relação com o meio ambiente e ocupação de seu território. (FUNASA, 2002, p.9).

No estado do Rio Grande do Sul a população indígena é de 19.634 índios, pertencentes a três grupos indígenas: Guarani, Guarani Mbya e Kaigang, este último conta com a maior população, com 17.515 indivíduos (RIO GRANDE DO SUL, 2002; FUNASA 2002).

O povoado indígena que integrou o estudo do Diagnóstico foi o Terra Indígena do Guarita, localizada entre os municípios de Tenente Portela, Redentora e Erval Seco, no noroeste do estado. O contingente populacional da Terra Indígena do Guarita é de 5.109 Kaigang e 259 Guaranis, que totalizam 5.368 indígenas, distribuídos em 13 setores populacionais. A sobrevivência das famílias Kaigang vem da agricultura de subsistência, são poucas as famílias que praticam a agricultura para comercialização dos grãos. Também como fonte de renda desta comunidade

está o artesanato, reconhecido e comercializado em todo o estado do Rio Grande do Sul e parte de Santa Catarina, principalmente em datas festivas como a Páscoa e o Natal (RIBAS, 2013a).

Da Terra Indígena do Guarita podemos destacar um importante trabalho que vem sendo realizado nas escolas da comunidade, que é o resgate histórico de jogos e brinquedos dos povos indígenas, assim como, a inclusão desses jogos no conteúdo escolar (RIBAS, 2013a). Também nesta comunidade a cultura indígena vem sendo resgatada através da realização de eventos, como, o Evento das Manifestações Esportivas Indígenas do Guarita, realizado anualmente desde o ano de 2007; e os Jogos dos Povos Indígenas do RS, que tem por finalidade,

> promover à celebração através das expressões culturais tradicionais dos povos indígenas do RS, fomentando o resgate, a revitalização e principalmente a valorização da cultura indígena por meio do congraçamento entre os Povos Indígenas Kaingang e Guarani Mbÿa, incentivando a prática de suas manifestações esportivas e culturais bem como oportunizar um espaço de discussão e construção do conhecimento sobre, esporte, lazer, educação, saúde, trabalho, identidade e cultura (FUNDERGS, 2014, p.1).

Ações como estas se tornam importantes por ter sido encontrado um número muito reduzido de jogos tradicionais sendo preservados no seu contexto, conforme constatado no Diagnóstico.

Dos jogos tradicionais registrados no mapeamento, encontramos que 75% são realizados no Evento das Manifestações Esportivas Indígenas do Guarita (quadro 3). Destes, apenas um jogo, as lutas corporais, é praticado somente no evento. Os outros jogos, 62,5%, são realizados tanto no Evento das Manifestações Esportivas Indígenas do Guarita quanto nas escolas. Também encontramos 25% de jogos que são realizados exclusivamente nas escolas.

MANIFESTAÇÃO DOS JOGOS PESQUISADOS	PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Escola e evento	62,5%	• Arremesso de lança • Cabo de guerra • Bodoque • Arco e flecha • Corrida da tora
Escola	25%	• Jogo da vareta de bambu • Peteca
Evento	12,5%	• Lutas corporais

Quadro 3 - Manifestação dos jogos tradicionais do grupo social indígena

O modo como estão organizados os jogos tradicionais indígenas, ou seja, o seu modelo organizativo, mostra, em relação ao modelo de instituição que orienta a realização desses jogos tradicionais, que 100% seguem um modelo não esportivo para sua prática, sendo organizados por professores indígenas e índios-chefes da Reserva do Guarita. Característica que diferencia esses jogos tradicionais do modelo esportivo seguido pelos esportes institucionalizados, onde cada modalidade esportiva é controlada e regida por suas federações e confederações. Este modelo de organização institucional dos esportes floresce, conforme assinala Proni (2002), na sociedade industrial da segunda metade do século XIX, com a institucionalização das principais modalidades esportivas da Inglaterra. Este autor também apresenta que o esporte moderno “nasce com a sociedade industrial e é inseparável de suas estruturas de funcionamento; evolui estruturando-se e organizando-se internamente de acordo com a evolução do capitalismo mundial; e assume forma e conteúdo que refletem essencialmente a ideologia burguesa” (PRONI, 2002, p. 37). Deste modo, encontramos como características explícitas das instituições que regem os esportes institucionalizados e principalmente as suas competições enquanto produto do capitalismo, a mercadorização das práticas esportivas e a busca constante do lucro. Um exemplo do exposto é a instituição que dirige as associações de futebol, a Federação Internacional de Futebol (FIFA) que,

> ampliou seu domínio para além do chamado *football association*, tendo-se tornado responsável pela organização de outras competições, como as copas do mundo de futsal e de *beach soccer*. A entidade também passou a organizar a Copa do Mundo de Futebol Feminino, incluindo-se versões para

> meninas com idade abaixo de 20 e de 17 anos. A cereja do bolo, não é difícil imaginar, é chamada simplesmente de Copa do Mundo – para sermos precisos deveríamos dizer Copa do Mundo de Futebol Masculino ou, seguindo Blatter, Copa do Mundo da FIFA, pois de fato ela detém os direitos comerciais sobre a competição. A razão é um tanto óbvia: além de ser o evento campeão de audiência – algo estimado em 6 bilhões de espectadores – é, provavelmente, aquele que consegue amealhar maior retorno em termos de patrocínio e comercialização – antes mesmo de a bola rolar, a FIFA havia arrecadado algo em torno de R$ 5,6 bilhões em 2010, sendo que todas as previsões são de aumento de receitas para 2014 (DAMO, 2011, p. 83).

O futebol como esporte coletivo mais popular do mundo, é o que mais movimenta o calendário de competições esportivas, estando suas competições tanto a nível regional, nacional e internacional como os eventos mais importantes do calendário esportivo em geral, e como tal, é um dos mais rentáveis.

Em relação à existência de um calendário que estabeleça a manifestação dos jogos tradicionais, encontramos que, os jogos que são realizados no Evento das Manifestações Esportivas Indígenas do Guarita possuem um calendário estabelecido para sua realização, geralmente o evento ocorre na 1ª semana do mês de maio. Quanto à premiação dos jogos, encontramos que em todos os jogos realizados no evento há premiação, sendo em 66,7% destes (arremesso de lança, arco e flecha, corrida da tora e lutas corporais) a premiação realizada com medalhas para todos os competidores, no restante de jogos, 33,3% (cabo de guerra e bodoque) não há informação especificando qual é a premiação dos jogos, mas deduz-se que seja a mesma das outras modalidades, já que todas fazem parte do mesmo evento.

A premiação no Evento das Manifestações Esportivas Indígenas do Guarita é a mesma realizada nos Jogos dos Povos Indígenas, onde segundo Terena (2011, p. 22), “todos os participantes ganham troféus e medalha, não existe pódio e cada equipe participante tem sua própria forma de festejar o ganhar e o perder nas competições promovidas no evento.” Segundo relato dos organizadores do Evento das Manifestações Esportivas Indígenas do Guarita, a um dos pesquisadores da pesquisa do Diagnóstico, os jogos deste evento foram influenciados pelos Jogos dos Povos Indígenas, os quais surgiram

> das reivindicações das comunidades indígenas pela formulação de políticas públicas socioculturais e esportivas. Cobravam ações efetivas do governo e da sociedade civil organizada para a valorização e divulgação das manifestações de sua cultura, como a preparação de seus enfeites, plumários, desenhos, pinturas corporais, danças, cantos, instrumentos musicais e esportes tradicionais. A ideia não era somente mostrar esses

> elementos a toda sociedade, mas também aproximar as mais de 200 etnias indígenas existentes no Brasil (TERENA, 2011, p. 20).

A primeira edição dos Jogos dos Povos Indígenas foi realizada no ano de 1996, na cidade de Goiânia (GO), reunindo mais de 500 atletas, representando 24 etnias (TERENA, 2011). Os princípios dos Jogos dos Povos Indígenas estão assentados sobre os

> princípios das tradições transmitidas oralmente e atualizadas de geração em geração. Os participantes não tem o objetivo de ganhar. Valorizam, sobretudo, a oportunidade de comemorar, sendo que a primeira atividade nos jogos é de caráter espiritual. Os pajés são os primeiros a entrar na arena para agradecer ao Grande Criador e pedir forças para afastar qualquer carga negativa (TERENA, 2011, p.21).

Percebemos assim, que por mais que haja premiação nos eventos indígenas, esta é peculiar, pois todos os competidores ganham medalhas, o que no esporte institucionalizado é diferente, só os melhores são premiados e sobem ao pódio.

Já os jogos tradicionais do grupo social indígena quando praticados na escola, não possuem um calendário estabelecido para sua realização, assim como, não possuem nenhum tipo de premiação, pois os jogos na escola vêm sendo inseridos no conteúdo escolar. Vale destacar que esta ação dos professores das escolas indígenas da Terra do Guarita, de trabalhar o resgate dos jogos tradicionais junto a comunidade e inseri-los no conteúdo escolar, também é tendência em outras realidades.

O estudo realizado por Navarro e Castro (2006), sobre os jogos e esportes tradicionais canários[4] (Espanha), mostra que estes, foram incorporados ao currículo de ensino dos anos iniciais e finais do ensino fundamental e do ensino médio. Nos anos finais do ensino fundamental a inserção destes jogos na Educação Física teve como objetivo proporcionar ao aluno “conhecer e praticar os esportes e os jogos tradicionais e autóctones de Canárias, enquanto assumi-lo como valor cultural próprio” (NAVARRO; CASTRO, 2006, p. 82, tradução nossa) e no ensino médio “reconhecer, praticar e valorizar, como característica cultural própria, os jogos e esportes tradicionais de Canárias” (NAVARRO; CASTRO, 2006, p. 82, tradução nossa). Diante destes objetivos implantados na educação canária reforça-se mais uma vez a riqueza do tema dos jogos tradicionais e a contribuição que estes proporcionam as aulas de educação física, indo além, dos conteúdos esportivos

[4] Jogos e esportes tradicionais da região das Ilhas Canárias (Espanha).

geralmente abordados. Nesta direção, um dos resultados do estudo realizado por Soares, Silva e Ribas (2012) que teve como objetivo revelar as diferentes interações presentes nos jogos sociomotrizes populares, praticados nas ruas e praças na cidade de João Pessoa-PB, aponta que:

> os jogos tradicionais, devido sua popularidade e possibilidade de flexibilização de regras, negociação dos conflitos, adaptações ao espaço-jogadores-implemento, revelam o quanto estes jogos poderiam estar sendo valorizados pelos professores de educação física na escola como fonte de informação para construir conhecimentos sobre cidadania, em termos de participação social e política, responsabilidade ética e civil de solidariedade e cooperação; bem como, ser fonte para ensinar a apreciar criticamente a própria cultura de movimento em contraponto à cultura esportiva midiática. Por tudo isso, recomendamos a valorização dos jogos tradicionais pela educação física escolar. (SOARES, SILVA E RIBAS, 2012, p.180).

Deste modo, podemos apontar que nos jogos tradicionais indígenas o modelo organizativo é “modelo informal”, não desportivo, como mencionado anteriormente. Por mais que haja, em algumas situações, jogos com características semelhantes ao esporte institucionalizado, como calendário estabelecido e premiações, estas poderão ser adaptadas ao momento e as necessidades da comunidade. Já, a estrutura e organização do esporte institucionalizado estão absolutamente de acordo com a estrutura do capitalismo mundial, refletindo a ideologia burguesa (PRONI; LUCENA, 2002). Grandes eventos esportivos como Copa do Mundo de Futebol e Olimpíadas são exemplos disto, são espetáculos que estão a serviço da lógica capitalista, que movimentam o mercado mundial na medida em que geram disputas que envolvem vários setores da sociedade na conquista de sediar seus jogos.

Essa característica informal da organização dos jogos tradicionais indígenas também se manifesta na categoria locais de jogo, onde encontramos como zonas da localidade onde são praticados os jogos: o campo de futebol da comunidade; a escola, suas dependências e seu entorno (quadro 4). Em 25% dos jogos analisados não foram encontradas informações sobre a zona da localidade onde se joga. Em relação à condição dessas zonas utilizadas pelos indígenas podemos dizer que são todas zonas já existentes, adaptadas para os diferentes jogos.

ZONA DA LOCALIDADE ONDE SE JOGA	PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Campo de futebol da comunidade	37,5%	• Arremesso de lança • Cabo de guerra • Corrida da tora
Escola, suas dependências e seu entorno	37,5%	• Bodoque • Jogo da vareta de bambu • Peteca
Informação não encontrada	25%	• Lutas corporais • Arco e flecha

Quadro 4 – Zona da localidade onde são praticados os jogos tradicionais do grupo social indígena

Sobre a existência ou não de instalações específicas e dimensões estandardizadas do espaço, ou seja, sobre o espaço de jogo (quadro 5), podemos dizer que 62,5% dos jogos possuem dimensões aproximadas do espaço de prática especificadas, porém as instalações não são específicas para nenhum dos jogos. Ainda, 100% dos jogos são praticados em espaços abertos com superfície de terra, grama ou areia.

SOBRE O ESPAÇO	PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Sem instalações específicas e sem dimensões do espaço definidas	37,5%	• Arremesso de lança • Bodoque • Jogo da vareta de bambu
Sem instalações específicas e com dimensões do espaço definidas	62,5%	• Cabo de guerra • Lutas corporais • Peteca • Corrida da tora • Arco e flecha

Quadro 5 – Sobre o espaço dos jogos tradicionais do grupo social indígena

O objetivo das ações no espaço de jogo (quadro 6) está caracterizado por 87,5% dos jogos terem um objeto como objetivo das ações motoras. Apenas um jogo tradicional dos indígenas, as lutas corporais, que corresponde a 12,5% dos

jogos possui o jogador como objetivo, sendo neste todas as ações orientadas para golpear o corpo do adversário. Ainda, apenas um jogo pode ser classificado quanto a dois objetivos, a corrida da tora, que além do objetivo ser um objeto, no caso a tora de madeira, também é objetivo o espaço a ser percorrido.

OBJETIVO DAS AÇÕES NO ESPAÇO DE JOGO			**PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA**	**NOME DO JOGO**
Jogadores ou objeto/animal	**Espaço a ser percorrido**	**Fixo ou móvel**		
Objeto	Não classificado	Fixo	62,5%	• Arremesso de lança • Cabo de guerra • Bodoque • Jogo da vareta de bambu • Arco e flecha
Jogador	Não classificado	Móvel	12,5%	• Lutas corporais
Objeto	Não classificado	Móvel	12,5%	• Peteca
Objeto	Espaço a ser percorrido	Fixo	12,5%	• Corrida da tora

Quadro 6 – Objetivo das ações no espaço de jogo dos jogos tradicionais do grupo social indígena

Também em relação ao objetivo das ações no espaço de jogo, localizamos que, 75% dos jogos são orientados por um espaço fixo como objetivo a ser alcançado, ou seja, o objetivo espacial está sempre no mesmo lugar e apenas 25% são orientados pelo corpo de um jogador que se move.

Podemos então, apontar que nos jogos do grupo social indígena as locais de jogo são zonas adaptadas, pois são jogos com objetivos que não exigem zonas específicas para sua realização, assim como, uma zona da localidade específica. Diferentemente do que ocorre com o esporte de alto rendimento, que possui zonas e locais específicos para a sua prática, sendo seus objetivos, objetos, como goleiras, cestas de basquete, entre outros, os quais exigem zonas específicas como quadras, ginásios, etc. E mesmo que o objetivo do jogo seja os jogadores, como na esgrima, no boxe, estes exigem locais específicos e são realizados com aparatos de altíssimo custo.

O esporte de alto rendimento é caracterizado por Bracht (2005, p.17) com a expressão “esporte-espetáculo”, pois o autor entende que essa expressão é a que melhor identifica o que é o esporte hoje, uma mercadoria veiculada pelos meios de comunicação de massa. Mercadoria muito particular de campeões, espetáculos (jogos olímpicos, copas do mundo...), recordes e competições (campeonatos, ligas...). Também o esporte resulta na comercialização de produtos para os praticantes, sendo que na sociedade atual, regida pelo capital,

> o consumo de mercadorias está associado à diversão e a diversão associada ao uso de aparatos de todos os gêneros. Cada vez mais as experiências estão mediadas pelos aparelhos ofertados pelo mercado. Ao que encanta, olha-se com as lentes da câmera fotográfica e da filmadora. Para peregrinar, o homem curva-se ao peso dos aparatos especializados. Para estabelecer relações, acessa a Internet. Para evadir-se, assiste à televisão, a vídeos e joga *videogame.* (MARIN, 2009, p.212).

No grupo social indígena essa lógica comentada acima ainda não mostra-se presente nos seus jogos tradicionais, os indígenas não substituíram suas práticas tradicionais pelas opções oferecidas pelo mercado dos jogos tecnológicos, assim como, para a suas manifestações não necessitam de roupas e equipamentos especializados. Esta questão fica evidente nos materiais que os indígenas utilizam para praticar seus jogos tradicionais (quadro 7). Localizamos quanto à procedência dos materiais que 62,5% dos jogos são realizados com objetos procedentes do meio natural, 25% dos jogos são realizados com objetos produzidos pelo homem, e 12,5%, que corresponde ao jogo lutas corporais, não é classificado quanto a procedência dos objetos, assim como também não é classificado quanto sua a elaboração por não possuí-los.

LÓGICA INTERNA	LÓGICA EXTERNA		PORCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Relação do(s) jogador(es) com o(s) material(is)	**Procedência dos objetos**	**Elaboração dos objetos**		
Com material	Meio natural	Elaboração artesanal – elaborado por outros atores	37,5%	• Arremesso de lança • Arco e flecha • Corrida da tora
Com material	Meio natural	Elaboração artesanal - elaborado pelos próprios jogadores	25%	• Jogo da vareta de bambu • Peteca
Com material	Produzido pelo homem	Material comprado/ industrializado (bolinhas e alvo); Elaboração artesanal - elaborado por outros atores (bodoque)	12,5%	• Bodoque
Com material	Produzido pelo homem	Material comprado/industrializado	12,5%	• Cabo de guerra
Sem material	Não classificado	Não classificado	12,5%	• Lutas corporais

Quadro 7 – Relação do(s) jogador(es) com o(s) material(is), procedência e elaboração dos objetos nos jogos tradicionais do grupo social indígena

Quanto a elaboração dos materiais utilizados nos jogos, também há uma diferenciação deste grupo social em relação a lógica de consumo, pois encontramos, além do jogo lutas corporais que não é classificado conforme mencionado, 37,5% de jogos sendo elaborados artesanalmente por outras pessoas que não os próprios jogadores; 25% de jogos elaborados artesanalmente pelos próprios jogadores; 12,5% de jogos realizados com material comprado/industrializado; e 12,5% de jogos que possuem mais de um objeto, sendo um comprado/industrializado e o outro elaborado artesanalmente, porém por outras pessoas que não os jogadores. Deste modo, localizamos que 87,5% dos jogos são realizados com algum tipo de objeto e que 12,5% dos jogos não possuem nenhum tipo de objeto como elemento imprescindível para o seu desenvolvimento. Destacamos assim, que a maioria dos jogos indígenas são caracterizados por terem objetos necessários para o seu

desenvolvimento e por estes terem sua procedência no meio natural, sendo sua elaboração realizada de maneira artesanal, seja pelos próprios jogadores, ou por outros atores. Vale lembrar que, como esses jogos estão inseridos no contexto escolar do grupo social indígena, estas características dos materiais podem ser exploradas pelos professores de maneira a direcionar para uma educação sustentável, onde:

> a busca de possíveis objetos de jogo, procedentes da natureza ou do entorno doméstico, unida ao processo de elaboração e construção personalizada destes elementos de jogo é uma extraordinária opção para deixar que os alunos sejam artesãos de seus próprios objetos de jogo, culminando essa experiência com a vivência de distintas situações de jogo com os materiais construídos (LAVEGA, 2006a, p.61 – tradução nossa).

Uma experiência desta natureza

> pode ensinar que é possível divertir-se e protagonizar aprendizagens inteligentes sem necessidade de dispor de excessivos recursos materiais. Por tanto, estas aprendizagens motoras estão unidas a pedagogia de temas ambientais tais como o desenvolvimento e o consumo sustentável, que se bem abordados podem educar valores (LAVEGA, 2006a, p.69).

Uma educação com estes princípios, possibilitada, através da característica desses jogos tradicionais, discutir a lógica capitalista de consumo entrelaçada no discurso publicitário que “reforça uma visão de mundo hegemônica, centrada no consumo de bens e serviços industrializados como resposta para as questões existenciais mais profundas” (ROCHA, 2011, p.163). A publicidade no campo esportivo incentiva o consumo, pela extensa cadeia de mercadorias que oferece, “tratando-se de mercado tão amplo e com tamanha variedade de produtos e diversidade de preços que se produzem segmentações ou classes a partir do acesso ou da restrição ao consumo” (DAMO, 2011, p. 73).

Em se tratando do perfil dos protagonistas do jogo, ou seja, os jogadores que atuam nos jogos tradicionais do grupo social indígena, encontramos grande heterogeneidade em relação à idade destes, jogos onde participam pessoas de todas as idades, pessoas acima de 5 anos, acima de 6 anos, acima de 14 anos e acima de 18 anos, conforme mostra o quadro 8.

IDADE DOS PROTAGONISTAS	PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Todas as idades	37,5%	• Arco e flecha • Bodoque • Cabo de guerra
Acima de 18 anos	25%	• Lutas corporais • Corrida da tora
Acima de 5 anos	12,5%	• Jogo da vareta de bambu
Acima de 6 anos	12,5%	• Peteca
Acima de 14 anos	12,5%	• Arremesso de lança

Quadro 8 - Idade dos protagonistas dos jogos tradicionais do grupo social indígena

Podemos notar que nos jogos tradicionais do grupo social indígena pessoas de várias faixas etárias interatuam nos mesmos jogos, essa característica pode ser devido ao que é exposto no relato de um indígena apresentado no livro “Brincar, Jogar, Viver: IX jogos dos povos indígenas”:

> as crianças faz tudo que a gente faz [...], elas querem fazer flecha, corrida de tora, sempre que a gente faz uma corrida. Assim, em volta da aldeia, disputando sempre eles tão no meio. A gente arruma uma brincadeira, incentivando eles a participar da nossa cultura, em tudo eles vão (PINTO; GRANDO, 2011, p.77).

Já outro indígena, relata também na obra de Pinto e Grando (2011, p.77), que “os anciões, os idosos, sempre estão presentes”. Podemos observar a partir desses relatos que nos povos indígenas há um sentimento de cooperação, integração e alegria por vivenciar as atividades com pessoas de todas as idades. Essa intergeracionalidade proporcionada na prática dos jogos tradicionais do grupo social indígena, não ocorre no mundo dos esportes. Estes possuem categorias distintas de acordo com a idade dos jogadores e sexo.

Em relação ao sexo dos protagonistas (quadro 9) percebemos que os jogos tradicionais indígenas, que foram passíveis de identificar a informação sobre o sexo, apresentam-se manifestados de forma mista no ambiente escolar, ou seja, meninos e meninas participam conjuntamente da atividade. Um ponto julgado positivo, pois isso significa que não há distinção de sexo para a prática dos jogos nesta realidade escolar, contrário do que acontece em muitas escolas da atualidade onde as práticas, geralmente esportivas, são separadas por sexo, ficando as meninas com o voleibol e os meninos com a prática do futebol.

SEXO DOS PROTAGONISTAS	PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Misto (escola); Masculino (evento)	37,5%	• Arremesso de lança • Cabo de guerra • Bodoque
Informação não encontrada	37,5%	• Lutas corporais • Arco e flecha • Corrida da tora
Misto	25%	• Jogo da vareta de bambu • Peteca

Quadro 9 - Sexo dos protagonistas dos jogos tradicionais do grupo social indígena

Já os jogos tradicionais manifestados no evento da Reserva do Guarita que continham a informação sobre o sexo dos participantes, revelam que a sociedade indígena se organiza hierarquicamente entre os sexos, estratifica as pessoas e isso se revela nos jogos, onde notamos ausência de jogos praticados somente por mulheres e modalidades em que homens e mulheres participam juntos.

Na obra de Pinto e Grando (2011) já citada, “Brincar, Jogar, Viver: IX jogos dos povos indígenas”, que trata sobre a 9ª edição dos Jogos dos Povos Indígenas, são apresentas as atividades preferidas dos homens e mulheres indígenas através do relato dos próprios indígenas, onde, encontramos indícios de uma divisão das atividades por sexo. Os relatos mostram que os homens gostam de pescar, jogar bola, puxar o cabo de guerra, flechar, caçar, corrida da tora entre outras atividades, como a tradicional luta Uka Uka, que é uma luta tradicional dos povos indígenas do Xingu. As mulheres já gostam de realizar atividade como o artesanato, elas confeccionam brincos, colares e braceletes. Elas também gostam de jogar bola, puxar o cabo de guerra e dançar. O que chama atenção na fala dos indígenas é que grande parte deles relata ser o futebol a atividade preferida tanto dos homens quanto das mulheres. Almeida (2008) aponta em seu estudo sobre os Jogos do Povos Indígenas que o futebol é o único esporte praticado nesse evento, e por mais que este siga as normas do futebol de alto rendimento é notável que este “foi apropriado pelas diferentes sociedades indígenas e adaptado à diversidade cultural das sociedades tradicionais”(ALMEIDA, 2008, p. 74).

Estudo realizado por Maestro (2006) sobre os jogos e esportes tradicionais em *Aragón*, região da Espanha, identificou a separação dos jogos por gênero, apontando jogos de mulheres e jogos de homens. Os jogos de mulheres, femininos, “estão determinados pelo papel que a mulher assumiu e desempenhou no mundo rural” (MAESTRO, 2006, p.47 – tradução nossa), papel este de cuidados da casa, dos filhos e dos animais, sendo o lar o seu meio de vivências. Para as mulheres se relacionarem entre elas, se reuniam em *“carasoles”*, locais abrigados das intempéries do tempo, que permitiam elas se encontrarem para conversar, costurar ou jogar *bolos,* sendo este jogo por excelência da mulher.

Os jogos de homens em *Aragón* estão muito ligados a bares e associados muitas vezes a existência de cantinas, onde se guardavam e alugavam bolas, assegurando assim, o consumo dos jogadores na cantina. Também se praticavam nesses locais jogos de azar, jogos de pontaria e jogos que tivessem materiais e espaço para jogar. Entrar nesses espaços colocava o indivíduo em contato com apostas, que geralmente não eram de grande relevância econômica, pois como em tudo no meio rural, o importante é relaxar o corpo, entreter-se, conversar e até mesmo jogar (MAESTRO, 2006).

Já Lavega (2006e, p.119) em seu estudo sobre os jogos e esportes tradicionais catalães apresenta que predominam nestes, jogos com grupos masculinos (41%), seguidos de jogos com grupos mistos, onde homens e mulheres jogam juntos. Com uma porcentagem inferior são identificados jogos em que homens e mulheres jogam por separado (18%) e jogos exclusivamente de mulheres (1,5%).

No que tange a estrutura de interação entre os jogadores (quadro 10), encontramos: jogos solitários, aqueles sem comunicação motriz entre os jogadores; jogos cooperativos, onde há uma relação exclusiva de cooperação entre os jogadores; duelos de equipe, ou seja, duas equipes que enfrentam-se entre si, tendo os jogadores a definição de quem são seus companheiros e quem são seus adversários; e duelos individuais, onde um jogador enfrenta o outro em uma relação de oposição.

ESTRUTURA DE INTERAÇÃO	PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Jogos solitários	50%	• Arremesso de lança • Bodoque • Arco e flecha • Jogo da vareta de bambu
Jogos cooperativos	25%	• Peteca • Corrida da tora
Duelos de equipe	12,5%	• Cabo de guerra
Duelos individuais	12,5%	• Lutas corporais

Quadro 10 - Estrutura de interação dos jogos tradicionais do grupo social indígena

A rede de comunicação motriz de todos esses jogos é caracterizada por ser exclusiva e estável, ou seja, os jogadores sabem claramente quem são seus companheiros e adversários e mantêm esta relação do início ao fim do jogo. Resultado idêntico ao encontrado em todos os esportes e jogos motores tradicionais canários catalogados por Hernández Moreno et al. (2007). Segundo estes autores a característica de evitar a ambiguidade nos jogos, é explicada por se tratarem de “práticas de adultos e de uma sociedade que evita a confusão de seus sistemas sociais” (HERNÁNDEZ MORENO et al., 2007, p.269, tradução nossa).

Analisando a rede de troca de papéis sociomotores, ou seja, as possibilidades de troca dos papéis entre si permitidas pelas regras do jogo, observamos que 100% dos jogos tradicionais indígenas são caracterizados por uma rede de troca de papéis fixa, onde o papel desempenhado por cada jogador durante o jogo permanece sempre o mesmo, não havendo trocas.

As características dos jogos tradicionais indígenas, no que se refere a rede de comunicação motriz e rede de troca de papéis sociomotores, se assemelha aos jogos esportivos institucionalizados que segundo Elloumi e Parlebas (2009) se caracterizam pelo monopólio, estabilidade e equilíbrio.

No âmbito pedagógico, em específico no caso dos indígenas que inseriram os jogos tradicionais no conteúdo escolar, devemos atentar para essa questão, pois parece estarmos limitados a uma única possibilidade de rede de comunicação, a mesma imposta pela maioria dos esportes, ou seja, fixa, estável e simétrica. Segundo Lavega e Lagardera (2003),

> as consequências sobre as condutas motrizes do aluno podem ser tão extraordinárias como distintas, dependendo da rede de comunicações que se está promovendo nos jogos que são escolhidos. Nas situações de jogos com redes de comunicação exclusivas e estáveis é mais fácil que um jogador fique em evidência, de maneira que aquelas pessoas menos competentes para realizar as ações motrizes que se pedem são rapidamente identificadas pelo grupo, e inclusive às vezes ridicularizadas. Em troca, nos jogos com redes de comunicação instáveis ou ambivalentes, nos que tudo se modifica, nada se guarda, a estrutura social da prática vai contra esta marginalização, favorecendo o anonimato do resultado das ações motrizes dos jogadores menos capazes. (LAVEGA; LAGARDERA, 2003, p.161 – tradução nossa).

Constatamos que tanto nos jogos tradicionais analisados, do grupo social indígena, como nos esportes institucionalizados, não são contemplados determinados grupos de redes de comunicação motriz, sendo: rede de comunicação ambivalente, quando qualquer jogador pode atuar a todo momento como companheiro e/ou adversário, caracterizando uma situação paradoxal; e rede de comunicação instável, onde os jogadores variam as relações de cooperação e oposição durante o transcorrer do jogo.

Outro importante elemento analisado sobre a relação entre jogadores é a rede de interações orientadas pelo objetivo do jogo (quadro 11). Este apresenta as comunicações e as contra comunicações que se realizam para pontuar no jogo. Como metade dos jogos tradicionais do grupo social indígena não possui interações de comunicação e/ou contracomunicação, estes são “não classificados” para esta categoria. Já quando há interação de comunicação e/ou contracomunicação nos jogos a rede de interações orientadas pelo objetivo do jogo se da de forma exclusivamente antagônica, ou seja, as relações motrizes para ganhar o jogo se concretizam em ações de oposição, e de forma exclusivamente cooperativa, quando o êxito no jogo é alcançado através das relações motrizes estabelecidas pelas interações de cooperação. Neste grupo social, diferentemente dos demais grupos que serão apresentados na sequência, há um equilíbrio entre o número de jogos com rede antagônica e rede cooperativa.

REDE DE INTERAÇÕES ORIENTADAS PELO OBJETIVO DO JOGO	PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Não classificado	50%	• Arco e flecha • Jogo da vareta de bambu • Bodoque • Arremesso de lança
Rede antagônica	25%	• Lutas corporais • Cabo de guerra
Rede cooperativa	25%	• Corrida da tora • Peteca

Quadro 11 - Rede de interações orientadas pelo objetivo do jogo nos jogos tradicionais do grupo social indígena

Analisando como estão caracterizados os jogos tradicionais indígenas em relação ao Sistema de Classificação (quadro 12) que parte da compreensão de qualquer situação motriz como um sistema, onde o jogador se relaciona com o entorno físico e com outros possíveis jogadores, podemos dizer que, quanto ao critério de interação com outros participantes no grupo social indígena há um equilíbrio entre as situações motrizes psicomotrizes e sociomotrizes, sendo metade dos jogos pertencente a uma situação e metade pertencente à outra. Ao analisar detalhadamente a interação presente nos jogos sociomotores identificamos que há um predomínio sociomotor de cooperação.

CAI		PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Situação psicomotriz	Psicomotor em meio domesticado	50%	• Arremesso de lança • Bodoque • Arco e flecha • Jogo da vareta de bambu
Situação sociomotriz	Cooperação em meio domesticado	25%	• Corrida da tora • Peteca
	Cooperação – oposição em meio domesticado	12,5%	• Cabo de guerra
	Oposição em meio domesticado	12,5%	• Lutas corporais

Quadro 12 - Classificação dos jogos tradicionais do grupo social indígena em relação ao Sistema de Classificação

Se tratando do critério, de relação do jogador com o entorno físico, encontramos todos os jogos indígenas sendo realizados em um meio físico estável, conhecido do praticante, onde a leitura que ele realiza do meio é nula, pois este é amplamente conhecido pelo praticante.

Assim, relacionando os dois critérios, encontramos no grupo social indígena quatro das oito categorias do Sistema de Classificação proposto por Parlebas (2001), predominando jogos pertencentes à categoria psicomotor padrão. Essa predominância nos jogos indígenas e posteriormente veremos que também nos outros grupos sociais, de jogos sem interação motriz com outros participantes é semelhante as interações que ocorrem na sociedade atual, a qual segundo Giovanni (2005, p.147) tem como um de seus traços mais marcantes “a individualização dos seus agentes sociais”. Ainda segundo este autor “o individualismo tem sua medida social na ideia da *performance*, do desempenho, que não é apenas exigido de todos, mas também é almejado por todos” (p.147).

Em relação ao modo como os jogos são finalizados, no grupo social indígena encontramos 100% dos jogos sendo finalizados com o cumprimento da tarefa, ou seja, os jogos são finalizados quando se cumpre a tarefa estabelecida pelo jogo. Fica evidente neste grupo social a priorização em cumprir a tarefa do jogo, não sendo seu foco principal o resultado final. Já nos esportes de alto rendimento como, futebol, basquetebol, handebol e futsal, a finalização dos jogos é diferente. Nestes o importante é o resultado final da partida, que, geralmente é finalizada por tempo

limite. Como as regras das modalidades esportivas sofrem modificações para uma “adequação midiática” (PILATTI, 2002, p.68) e nestas incluem-se o modo de finalização do jogo, percebemos o quanto as práticas sofrem influência e são transformadas para uma adequação à indústria do entretenimento (PILATTI, 2002).

Em relação ao estado que se encontram os jogos tradicionais do grupo social indígena encontramos que 100% dos jogos estão em fase de progressão, ou seja, estão aumentando a adesão de jogadores e a estimulação para a sua prática, como a inserção dos jogos no conteúdo escolar. Vale ressaltar a importância dessa progressão no sentido de preservar os jogos tradicionais como preservação da própria cultura. Uma importante organização mundial que se preocupa no sentido de proteger o patrimônio cultural intangível ou imaterial, no qual se encontram os jogos tradicionais é a Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura (UNESCO). Esta organização vem se esforçando para criar e consolidar instrumentos e mecanismos que conduzam ao seu reconhecimento e a sua defesa, estabelecendo assim no ano de 1989, a Recomendação sobre a Salvaguarda da Cultura Tradicional e Popular, instrumento que fornece elementos para a identificação, a preservação e a continuidade dessa forma de patrimônio, assim como de sua disseminação. Mais recentemente no ano de 2003 foi organizada a Convenção para a Salvaguarda do Património Cultural Imaterial para salvaguardar o patrimônio cultural imaterial; assegurar o respeito pelo mesmo dentro das comunidades, grupos e indivíduos em causa; sensibilizar a nível local, nacional e internacional a importância do patrimônio cultural imaterial, e de garantir a apreciação mútua da mesma (UNESCO). Também no sentido de valorizar, resgatar e preservar os jogos tradicionais, que no Brasil vem sendo realizados os Jogos dos Povos Indígenas e o Evento das Manifestações Esportivas Indígenas do Guarita.

Caracterizados os elementos da lógica interna e lógica externa dos jogos tradicionais do grupo social indígena, destacamos que foram encontradas características peculiares destes, em relação aos esportes institucionalizados, no caso:

- as instituições que organizam os jogos tradicionais do grupo social indígena são instituições não esportivas;
- a premiação no evento dos jogos indígenas é com medalhas para todos os competidores;

- a zona da localidade onde são praticados a maioria dos jogos tradicionais realizados no evento é o campo de futebol da comunidade, o qual é adaptado para os diferentes jogos;
- não há instalações específicas para nenhum dos jogos tradicionais do grupo social indígena;
- o material da maioria dos jogos tradicionais do grupo social indígena é procedente do meio natural e elaborado artesanalmente;
- os jogos tradicionais realizados na escola são praticados por ambos os sexos;
- são jogos tradicionais onde atuam pessoas de diferentes idades e em uma ampla faixa etária;
- são jogos tradicionais que se encontram em fase de progressão.

4.2 Grupo social alemão

A colonização dos alemães no estado do Rio Grande do Sul começou no ano de 1825, com a criação da Colônia de São Leopoldo (SCHUCH, 2008). Foram criadas aproximadamente 20 colônias alemãs que posteriormente se constituíram em municípios. A pesquisa do Diagnóstico centrou seu estudo nas colônias de Santa Cruz do Sul (atual município de Santa Cruz do Sul), Santo Ângelo (atual município de Agudo) e Nova Petrópolis (atual município de Nova Petrópolis) (MARIN, 2013a).

A defesa e preservação da cultura alemã na colônia de Santa Cruz do Sul tiveram, segundo Schuch (2008), como fundamental, o papel das sociedades, as quais começaram a ser criadas em 1860. Este autor catalogou 109 sociedades no município de Santa Cruz do Sul, destacando-se a Sociedade de Atiradores (13), Bolão (11), Lanceiros (11) e Damas (39). Deste município, fez parte da pesquisa do Diagnóstico, o Centro Cultural 25 de Julho, o qual destina a última sexta-feira de todos os meses para um encontro de associados e não associados, para que sejam praticados os diferentes jogos germânicos, o canto, a música e a comida típica alemã (MARIN, 2013a).

Em Nova Petrópolis as sociedades também tiveram papel importante como elo de auxílio mútuo, sociabilidade e diversão. Neste município destaca-se a

Sociedade Cultural e Recreativa Tiro ao Alvo, principal local recorrido para a pesquisa do Diagnóstico. O município de Agudo caracteriza-se pela grande expressão de jogadores de bolão (cerca de 150) e pelo desenvolvimento das Olimpíadas Rurais que contempla várias provas ligadas a atividades cotidianas da população (MARIN, 2013a).

O que podemos destacar, de acordo com o Diagnóstico, é que nos três municípios pesquisados, há preservação da sua cultura com festividades, como, por exemplo, a *Oktoberfest*, no município de Santa Cruz do Sul; as Olimpíadas Rurais, no município de Agudo; e o Festival Internacional do Folclore e dos Jogos Germânicos de Pinhal Alto, no município de Nova Petrópolis. Ainda, foram encontrados três jogos que estão presentes nesses três municípios, o bolão, bolão de mesa e a prova de serrar a tora, sendo o bolão o mais difundido entre os municípios pesquisados (MARIN, 2013a).

Os jogos tradicionais do grupo social alemão são, em relação à instituição que organiza os jogos, na sua maioria, organizados seguindo um modelo não esportivo, geralmente organizados por membros de Clubes, Sociedades e Centros Culturais. Vale destacar dois jogos do grupo social alemão, o Bolão e o Tiro Rei, por terem duas instituições que organizam suas manifestações. Dependendo da sua realização seguem o modelo esportivo ou não, conforme mostra o quadro 13.

Essa característica dos jogos de Bolão e Tiro Rei de apresentar duas versões de manifestação para um mesmo jogo, também é encontrada em alguns jogos tradicionais pesquisados por Navarro e Castro (2006) na região de Canárias (Espanha). Segundo estes autores esse fato pode ser entendido a partir do fenômeno da esportivização, “é dizer, configurar uma prática como esporte a partir de um jogo” (p.80). No caso dos jogos do presente estudo podemos situar as manifestações que seguem um modelo esportivo como esporte tradicional ou quase esporte, pois estes são jogos “cuja esportivização está bem avançada, embora não concluída, e, que portanto não alcançou o estatus internacional de maneira incontestável” (LAVEGA, 2010, p.2 – tradução nossa). Nestes jogos, por mais que haja federações esportivas que os representem, estas são de “caráter regional” (LAVEGA, 2010, p.2 – tradução nossa).

INSTITUIÇÃO ORGANIZADORA		PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Modelo não esportivo	Clubes, prefeitura, Sociedades, Centros culturais, Associações e os próprios jogadores.	90,5%	• Bolão de mesa • Bolão de bola presa • Tiro ao alvo • Corona • Sprangelspiel • Rutschbahn • Ministock • Argolinha • Corrida do tamanco • Traçador • Pregar o prego • Pegar o porco • Pegar a galinha • Pau de sebo • Cabo de guerra • Ensacar milho • Boliche de chucrute • Arremesso de chopp • Carregar o tronco
Modelo esportivo para campeonatos e **modelo não esportivo** para outras ocorrências.	**Modelo esportivo**: Federação esportiva de Bolão do RS e Confederação Brasileira de Bocha e Bolão. **Modelo não esportivo:** Sociedades e grupos de amigos	9,5%	• Bolão
	Modelo esportivo: Federação Gaúcha de Caça e Tiro. **Modelo não esportivo:** Sociedade cultural e recreativa Tiro ao Alvo		• Tiro Rei

Quadro 13 - Instituição organizadora dos jogos tradicionais do grupo social alemão

Em relação à existência de um calendário, que estabeleça a manifestação dos jogos tradicionais, encontramos neste grupo social, que 95,2% dos jogos tradicionais possuem um calendário que estabelece as suas ocorrências. As manifestações destes jogos estão ligadas a festas de Sociedades e Centros Culturais. Destes, apenas o jogo Tiro Rei que além do calendário de ocorrência em festas possui um calendário de competições estaduais e nacionais estabelecidos

pela Federação Gaúcha de Caça e Tiro. O Jogo do Bolão, que corresponde a 4,8% de jogos que não possui calendário estabelecido, é praticado em festas das Sociedades durante a semana, e aos finais de semana é praticado entre amigos e grupos na forma de amistosos. Entretanto, existe um calendário estabelecido pela Federação de Bolão do Rio Grande do Sul para campeonatos municipais e estaduais e pela Confederação Brasileira de Bocha e Bolão de campeonatos nacionais.

Quanto à premiação nos jogos alemães (quadro 14), encontramos: jogos com prêmios na forma de medalhas e troféus, tendência de alguns jogos que são realizados como provas de eventos dos municípios pesquisados (pregar o prego, pegar o porco, pegar a galinha, pau de sebo, cabo de guerra, ensacar milho, boliche de chucrute, arremesso de chopp, carregar o tronco) e dos jogos que seguem um modelo esportivo de organização (bolão e tiro rei); jogos com prêmios em erva mate, refrigerante, bolacha ou vale-chopp (para maiores de idade); jogos com prêmios em gênero alimentício, bebidas e produtos de limpeza; e jogos onde se consagram Rei ou Rainha, Conde, Cavalheiro ou Dama.

Podemos notar que os prêmios no grupo social alemão são, na sua maioria, simbólicos, e mesmo aqueles jogos que tem como premiação medalhas e troféus, exceto modelo esportivo do Bolão e Tiro Rei, não seguem o padrão esportivo formal de premiação para 1º, 2º e 3º lugar, com medalhas de ouro, prata e bronze.

PREMIAÇÃO	PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Para a prova, o jogador ganha pontos que vão ser somados para a pontuação geral da competição. Na competição geral cada equipe ganha medalhas, até o 3º colocado.	33,4%	• Pregar o prego • Pegar o porco • Pegar a galinha • Pau de sebo • Cabo de guerra • Ensacar milho • Boliche de chucrute
Os cinco primeiros lugares ganham prêmios de gênero alimentício, utensílios domésticos e produtos de limpeza.	28,6%	• Tiro ao alvo • Corona • Sprangelspiel • Rutschbahn • Ministock • Bolão de mesa
O vencedor ganha um brinde como 1 pacote de erva, 1 refrigerante, 1 pacote de bolacha ou 1 vale-chopp (se for maior de idade).	14,3%	• Argolinha • Corrida do tamanco • Traçador
Premiação individual por prova com medalhas e coletiva para as três equipes que somarem mais pontos ao final com troféu para 1º, 2º e 3º lugares.	9,5%	• Arremesso de chopp • Carregar o tronco
Modelo esportivo: há troféus e medalhas. Modelo não esportivo: em Nova Petrópolis os vencedores pagam uma rodada de cerveja ou churrasco para todos. Em agudo costumam construir troféus homenageando pessoas importantes na comunidade que faleceram.	4,8%	• Bolão
É consagrado com medalhas o Rei ou Rainha (1º lugar); 1º Cavalheiro ou 1ª Dama (2º lugar); 2º Cavaleiro ou 2ª Dama (3º lugar).	4,8%	• Bolão de bola presa
Modelo esportivo: troféus e medalhas. Modelo não esportivo: o vencedor recebe um cinturão e o título de Rei com medalha, o 2º e 3º lugares recebem o título de 1º Conde e 2º Conde e medalhas. Na modalidade feminina ocorre o mesmo, porém são consagradas Rainha, 1ª Dama e 2ª Dama.	4,8%	• Tiro Rei

Quadro 14 - Premiação nos jogos tradicionais do grupo social alemão

Podemos apontar em relação à organização dos jogos tradicionais do grupo social alemão, que estes, na sua maioria, seguem um modelo não esportivo de prática, com calendário estabelecido geralmente por festividades ligadas a cultura local dos municípios pesquisados, sendo todos os jogos realizados com algum tipo de premiação. As características de possuir calendário estabelecido e premiação dão indícios de que a organização dos jogos tradicionais seguem a lógica dos esportes institucionalizados, os quais possuem calendários estabelecidos para as competições e premiações em troféus e medalhas. Porém, verificamos, a partir do exposto por Proni e Lucena (2002), que, o esporte segue uma lógica mercantil e rígida, a qual não está presente nos jogos analisados.

A organização do sistema esportivo segue a lógica correspondente ao sistema capitalista, sendo que,

> do mesmo modo que há uma racionalidade que organiza os mercados e a concorrência capitalista, há um quadro de normas que regulam a competição esportiva. E como os princípios da sociedade capitalista mercantil determinam estruturalmente o esporte, as categorias socioeconômicas encontram correspondência nas categorias esportivas: a especialização esportiva é produto da divisão social do trabalho (técnica do corpo); a busca do máximo rendimento torna o recorde similar a uma medida da capacidade produtiva almejada; o esporte é uma corrida contra o relógio (o tempo capitalista); o espetáculo esportivo torna-se uma mercadoria; os esportistas perdem sua individualidade (despersonalização e massificação). A produtividade do sistema esportivo é medida pelo número de atletas internacionais produzidos e/ou pelo número de medalhas obtidas (PRONI; LUCENA, 2002, p.43).

O modo como estão organizados os jogos tradicionais do grupo social alemão, que na sua maioria são organizados por membros dos clubes, sociedades e centros culturais, leva a utilização desses espaços para o desenvolvimento dos jogos, conforme mostra o quadro 15. Assim, as sociedades, que tem papel fundamental na defesa e preservação da cultura alemã, conforme mencionado anteriormente, vêm sendo as zonas das localidades que podem ser observadas como os locais que concentram a realização dos jogos tradicionais, juntamente com os clubes e centros culturais.

ZONA DA LOCALIDADE ONDE SE JOGA	PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Sociedades/ clubes/ centros culturais e seus entornos (calçadas, ruas e campo próximos).	85,7%	• Bolão • Bolão de mesa • Bolão de bola presa • Tiro rei • Tiro ao alvo • Corona • Sprangelspiel • Rutschbahn • Ministock • Argolinha • Traçador • Pregar o prego • Pegar o porco • Pegar a galinha • Pau de sebo • Cabo de guerra • Boliche de chucrute • Ensacar milho
Praça da cidade	9,5%	• Carregar o tronco • Arremesso de chopp
Centro cultural (Santa Cruz do sul); Calçadas e ruas (Nova Petrópolis).	4,8%	• Corrida do tamanco

Quadro 15 - Zona da localidade onde são praticados os jogos tradicionais do grupo social alemão

Em relação à condição dessas zonas onde se joga, notamos, conforme mostra o quadro 16, que há quase um equilíbrio de jogos que são praticados em zonas já existentes e jogos que são praticados em zonas específicas, especificamente preparadas para aquele jogo.

CONDIÇÃO DA ZONA ONDE SE JOGA	PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Zona já existente	57,1%	• Tiro ao alvo • Argolinha • Corrida do tamanco • Traçador • Pregar o prego • Pegar o porco • Pegar a galinha • Pau de sebo • Cabo de guerra • Ensacar milho • Boliche de chucrute • Carregar o tronco
Zona específica	42,9%	• Bolão • Bolão de mesa • Bolão de bola presa • Tiro Rei • Corona • Sprangelspiel • Rutschbahn • Ministock • Arremesso de chopp

Quadro 16 - Condição da zona onde são praticados os jogos tradicionais do grupo social alemão

A grande parte dos jogos tradicionais realizados em zonas específicas são os jogos que possuem, em se tratando do espaço de jogo (quadro 17), instalações específicas e dimensões do espaço de jogo definidas. Destes, vale destacar o jogo Tiro Rei, o qual possui dimensões do espaço determinadas e diferentes segundo a formalidade do jogo. Quando praticado no modelo não esportivo acontece em um espaço de 100m da linha de tiro ao alvo e quando praticado no modelo esportivo, em competições, o espaço é de 50m.

SOBRE O ESPAÇO	PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Com instalações específicas e com dimensões do espaço definidas.	42,9%	• Bolão • Bolão de mesa • Bolão de bola presa • Tiro ao alvo • Corona • Sprangelspiel • Rutschbahn • Ministock • Tiro Rei
Local aberto, sem instalações específicas e com dimensões do espaço definidas.	33,3%	• Corrida do tamanco • Pegar o porco • Pegar a galinha • Boliche de chucrute • Carregar o tronco • Cabo de guerra • Argolinha
Local aberto, sem instalações e sem dimensões do espaço definidas.	19%	• Traçador • Pregar o prego • Pau de sebo • Ensacar milho
Com instalação específica e sem dimensões definidas.	4,8%	• Arremesso de chopp

Quadro 17 - Sobre o espaço dos jogos tradicionais do grupo social alemão

Em relação ao objetivo das ações dos jogadores no espaço de jogo (quadro 18), encontramos 100% dos jogos no grupo social alemão com objeto ou animal como o orientador das ações no jogo. Dois jogos deste grupo social se destacam por terem como objetivo capturar animais, são eles: pegar o porco e pegar a galinha. Estes dois jogos tradicionais também se destacam por serem os únicos jogos encontrados no grupo social alemão com espaço móvel como objetivo a alcançar, ou seja, o objetivo é capturar um animal que se move, em um dos casos um porco e no outro uma galinha. Estes jogos são realizados como prova nos jogos Germânicos de Pinhal Alto que acontecem no município de Nova Petrópolis e estão relacionados com a vida no campo, onde é corrente a criação de aves e suínos. Encontramos apenas dois jogos que tem além do objetivo das ações no espaço de jogo um objeto, o espaço a ser percorrido, é o jogo ensacar milho e corrida do tamanco. Em relação ao espaço como objetivo a alcançar ser fixo ou móvel, localizamos, 90,5% dos jogos com objetivo fixo a ser alcançado e 9,5% com objetivo móvel, característica dos jogos já mencionados pegar o porco e pegar a galinha.

OBJETIVO DAS AÇÕES NO ESPAÇO DE JOGO			PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Jogadores ou objeto/animal	**Espaço a ser percorrido**	**Fixo ou móvel**		
Objeto/animal	Não classificado	Fixo	81,0%	• Bolão • Bolão de mesa • Bolão de bola presa • Tiro rei • Tiro ao alvo • Corona • Sprangelspiel • Rutschbahn • Ministock • Argolinha • Traçador • Pregar o prego • Pau de sebo • Cabo de guerra • Boliche de chucrute • Arremesso de chopp • Carregar o tronco
Objeto/animal	Não classificado	Móvel	9,5%	• Pegar o porco • Pegar a galinha
Objeto/animal	Espaço a ser percorrido	Fixo	9,5%	• Ensacar milho • Corrida do tamanco

Quadro 18 - Objetivo das ações no espaço de jogo dos jogos tradicionais do grupo social alemão

Sobre os locais de jogos, o espaço e o objetivo das ações no espaço de jogo, podemos observar, que, no ramo do entretenimento o que vem ocorrendo, por parte das grandes empresas, é a aposta no entretenimento individual, desenvolvido no espaço doméstico (MARIN, 2009). Um dos produtos que tem se destacado neste universo são os *videogames*, que tem atingido “um público de diversas idades e de ambos os sexos” (MARIN, 2009, p.214). Entretanto,

> ainda que a ampla produção e a expansão das mercadorias para entretenimento tenham sido criadas para o uso no espaço doméstico, elas não estão restritas a ele. O computador portátil, a exemplo do *Qosmio,* da Toshiba, é um aparato híbrido que integra múltiplas funções – computador, DVD, televisão –, que possibilita, em casa, na rua, no parque, nos deslocamentos e nas férias ter a disposição um aparato para se entreter e estar em companhia. (MARIN, 2009, p.215).

Verificamos assim, que estes novos aparatos tecnológicos podem estar sempre à disposição do praticante, podem ser levados a qualquer lugar que este deseje, não havendo uma zona da localidade específica que concentre a prática do jogo, a não ser o próprio espaço doméstico, o qual é o espaço privado de cada jogador. A relação do(s) jogador(es) com o espaço nesses jogos é mediada pela tela da Tv, *tablet* ou do computador, mesmo o jogo tendo por objetivo o corpo de um adversário, o “contato” é realizado através da tela. Situação bem distinta à encontrada quando analisamos os jogos tradicionais.

Em relação aos materiais dos jogos tradicionais do grupo social alemão (quadro 19), destacamos, que existem jogos que possuem mais de um material/objeto indispensável para a sua realização. Quanto à procedência dos materiais, estes jogos têm um dos seus objetos procedente do meio natural e o outro produzido pelo homem. Os jogos que têm seus objetos unicamente produzidos pelo homem correspondem a 61,9% dos jogos, contrastando com 14,3% de jogos com objetos procedentes unicamente do meio natural. Esse contraste também é significativo quanto à elaboração dos objetos, pois 57,1% dos jogos são realizados com material comprado/industrializado e 9,5% dos jogos tem o material elaborado artesanalmente por outros atores. Já em 23,8% dos jogos, os que possuem mais de um material/objeto, a elaboração de um deles é artesanal, elaborado por outros atores e o outro é comprado/industrializado. O restante de jogos, 9,5% não foram classificados quanto à elaboração dos objetos por estes serem animais.

LÓGICA INTERNA	LÓGICA EXTERNA		PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
RELAÇÃO DO(S) JOGADOR(ES) COM O(S) MATERIAL(IS)	**PROCEDÊNCIA DOS OBJETOS**	**ELABORAÇÃO DOS OBJETOS**		
Com material	Produzido pelo homem	Material comprado/industrializado	57,1%	• Bolão • Bolão de mesa • Bolão de bola presa • Tiro Rei • Tiro ao alvo • Corona • Sprangelspiel • Ministock • Argolinha • Corrida do tamanco • Cabo de guerra • Arremesso de chopp
Com material	Meio natural; Produzido pelo homem	Elaboração artesanal - elaborado por outros atores; Material comprado/ industrializado	23,8%	• Traçador • Pregar o prego • Pau de sebo • Ensacar milho • Boliche de chucrute
Com material/ animal	Meio natural	Não classificado	9,5%	• Pegar o porco • Pegar a galinha
Com material	Meio natural	Elaboração artesanal - elaborado por outros atores	4,8%	• Carregar o tronco
Com material	Produzido pelo homem	Elaboração artesanal – elaborado por outros atores	4,8%	• Rutschbahn

Quadro 19 – Relação do(s) jogador(es) com o(s) material(is), procedência e elaboração dos objetos nos jogos tradicionais do grupo social alemão

Deste modo temos no elemento da lógica interna, relação do(s) jogador(es) com o(s) material(is), que 100% dos jogos tradicionais do grupo social alemão são realizados com algum tipo de objeto ou animal. Podemos observar que os materiais de jogos como a corona, sprangelspiel, bolão de mesa e bolão de bola presa, são

materiais específicos, que embora sejam materiais comprados/industrializados, são difíceis de ser encontrados no comércio local, e muitas vezes estes materiais são importados de outros países, como o stock, utilizado no jogo sprangelspiel que vem da Alemanha. Vale ressaltar que o sprangelspiel é uma versão do jogo eisstocksport, o qual já é um jogo regulamentado por federações no âmbito regional, nacional e internacional, mas que ainda não chegou ao *status* de esporte no Brasil. O eisstocksport por sua vez é “parente muito próximo” do curling, esporte que é modalidade nos Jogos Olímpicos de Inverno. O material utilizado no sprangelspiel é o mesmo do eisstocksport, sendo muito semelhantes ao utilizado no curling (CBDG, 2014).

Nos esportes institucionalizados, como uma das consequências da institucionalização, está a padronização dos materiais a serem utilizados nas competições oficiais. Muitas vezes a reprodução destes jogos é inviável em um ambiente que não seja o competitivo, pois seus materiais são de alto custo, isso devido ao processo de aperfeiçoamento que vem aprimorando cada vez mais os materiais e equipamentos utilizados nos esportes.

Sobre o perfil dos protagonistas dos jogos tradicionais encontramos que em 33,2% dos jogos a idade dos protagonistas está compreendida entre 25 e 50 anos, conforme mostra o quadro 20. Vale destacar, o jogo pegar a galinha, que além desta faixa etária também é realizado para as crianças, seguindo a mesma lógica interna do jogo realizado para adultos de 25 a 50 anos. Encontramos também no grupo social alemão dois jogos, o jogo do bolão, onde há diferença na idade dos protagonistas de acordo com o município onde é praticado e o jogo bolão de bola presa que também apresenta diferença na idade dos protagonistas, porém, depende da Sociedade ou Centro Cultual onde é praticado.

Podemos observar que a característica etária desse grupo social é de protagonistas adultos. Resultado semelhante ao nosso foi encontrado no estudo realizado por Lavega et al. (2006d), sobre os jogos e esportes tradicionais praticados em 11 regiões europeias, onde 53,3% dos jogos pesquisados são praticados por grupos de adultos e 46,7% dos jogos são praticados por distintos setores da população. No nosso estudo foram encontrados 28,6% de jogos praticados por protagonistas com idade variada, compreendemos estes, como jogos praticados por pessoas de diversas faixas etárias, por distintos setores da população como se referem Lavega et al. (2006d).

IDADE DOS PROTAGONISTAS	PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Entre 25 e 50 anos	33,2%	• Pregar o prego • Pegar o porco • Pegar a galinha • Pau de sebo • Cabo de guerra • Ensacar milho • Boliche de chucrute
Variada	28,6%	• Corona • Sprangelspiel • Rutschbahn • Ministock • Argolinha • Corrida do tamanco
Entre 15 e 70 anos	9,5%	• Arremesso de chopp • Carregar o tronco
Acima de 18 anos	9,5%	• Tiro ao alvo • Traçador
Acima de 35 anos (Nova Petrópolis); Entre 30 e 70 anos (Agudo); Acima de 30 anos (Santa Cruz do Sul)	4,8%	• Bolão
Entre 3 e 80 anos	4,8%	• Bolão de mesa
Entre 40 e 70 anos (Sociedade Vida Nova Renascença); Variada (Centro cultural 25 de julho)	4,8%	• Bolão de bola presa
Entre 18 e 50 anos	4,8%	• Tiro Rei

Quadro 20 - Idade dos protagonistas dos jogos tradicionais do grupo social alemão

Sobre o sexo dos protagonistas (quadro 21) não encontramos a informação em 57,1% dos jogos. Dos jogos que continham a informação sobre o sexo, prevaleceu a ocorrência de jogos mistos, seguidos por jogos femininos, masculinos, masculinos e femininos. O jogo do bolão em particular, vale ressaltar, por possuir modalidades por sexo, sendo jogos somente femininos, somente masculinos e mistos, onde é jogado por casais. Deste modo, localizamos que neste grupo social aparecem todas as possibilidades de ocorrência dos jogos tradicionais de acordo com o sexo.

SEXO DOS PROTAGONISTAS	PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Informação não encontrada	57,1%	• Bolão de mesa • Tiro ao alvo • Corona • Rutschbahn • Ministock • Sprangelspiel • Argolinha • Corrida do tamanco • Pau de sebo • Cabo de guerra • Ensacar milho • Boliche de chucrute
Misto	14,3%	• Traçador • Arremesso de chopp • Bolão de bola presa
Feminino	9,5%	• Pregar o prego • Pegar a galinha
Masculino	9,5%	• Pegar o porco • Carregar o tronco
Masculino Feminino Misto	4,8%	• Bolão
Masculino e feminino	4,8%	• Tiro Rei

Quadro 21 - Sexo dos protagonistas dos jogos tradicionais do grupo social alemão

Segundo Crepaldi (2014)

> nesses tempos em que a convivência nas cidades que se desenvolveram desordenadamente, resultou em sérios problemas urbanos como, por exemplo, desemprego, poluição, trânsito, falta de moradia, violência e desigualdade social, as manifestações culturais constituem-se como os fios que agregam as pessoas de todas as idades, numa verdadeira teia de resistência, que reforça a necessidade de convivermos como seres mais humanos. (CREPALDI, 2014, p.47).

É nesta perspectiva que devemos pensar os jogos tradicionais, e mais ainda é em uma coexistência do tradicional e o tecnológico de forma a proporcionar “aos cidadãos um encontro multietário e intergeracional, com a oportunidade de vivenciar brincadeiras e jogos, de ontem e de hoje, para que possam estar presentes amanhã” (CREPALDI, 2014, p.47).

Na estrutura de interação (quadro 22), elemento da lógica interna sobre a relação com outros jogadores, encontramos que a maioria dos jogos apresenta uma estrutura de interação de jogos solitários, aqueles sem comunicação motriz entre os jogadores. Entre os jogos sociomotores foram encontrados jogos com estrutura de interação de cooperação e duelos de equipe.

ESTRUTURA DE INTERAÇÃO	PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Jogos solitários	85,7%	• Bolão • Bolão de mesa • Bolão de bola presa • Tiro Rei • Tiro ao alvo • Corona • Sprangelspiel • Rutschbahn • Ministock • Argolinha • Corrida do tamanco • Pregar o prego • Pegar o porco • Pegar a galinha • Pau de sebo • Ensacar milho • Boliche de chucrute • Arremesso de chopp
Jogos cooperativos	9,5%	• Traçador • Carregar o tronco
Duelo de equipe	4,8%	• Cabo de guerra

Quadro 22 - Estrutura de interação dos jogos tradicionais do grupo social alemão

A característica da estrutura de interação dos jogos incide na rede de comunicação motriz apresentada por esses. Nesse grupo social, assim como no grupo social indígena, encontramos que 100% dos jogos possuem rede de comunicação motriz exclusiva e estável, ou seja, os jogadores sabem claramente quem são seus companheiros e adversários e mantêm esta relação do início ao fim do jogo. Também 100% dos jogos acabam apresentando uma rede de troca de papéis fixa, onde o papel desempenhado por cada jogador durante o jogo permanece sempre o mesmo, não havendo trocas.

Deste modo, a rede de interações orientadas pelo objetivo do jogo (quadro 23), ou seja, as comunicações e ou contra comunicações que se realizam para pontuar no jogo, para a maioria dos jogos deste grupo social, consta como não classificado para este elemento, isso por estes não possuírem comunicações e ou contracomunicações. Aparecem redes de interações cooperativa e antagônica, porém em um número menor de jogos.

REDE DE INTERAÇÕES ORIENTADAS PELO OBJETIVO DO JOGO	PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Não classificado	85,7%	• Bolão • Bolão de mesa • Bolão de bola presa • Tiro Rei • Tiro ao alvo • Corona • Sprangelspiel • Rutschbahn • Ministock • Argolinha • Corrida do tamanco • Pregar o prego • Pegar o porco • Pegar a galinha • Pau de sebo • Ensacar milho • Boliche de chucrute • Arremesso de chopp
Rede cooperativa	9,5%	• Traçador • Carregar o tronco
Rede antagônica	4,8%	• Cabo de guerra

Quadro 23 - Rede de interações orientadas pelo objetivo do jogo para os jogos tradicionais do grupo social alemão

Assim sendo, verificamos que a estrutura apresentada pelos jogos tradicionais do grupo social alemão, em relação aos participantes e as interações que se estabelecem entre estes pela lógica interna, está mais semelhante aos

esportes institucionalizados do que as características lúdicas e a riqueza motriz e sociocultural que esses jogos podem proporcionar aos seus jogadores. Segundo Lavega (2000) uma das riquezas motrizes e socioculturais dos jogos tradicionais, conforme já mencionado, é a característica aberta das regras desses jogos, a qual permite a participação de um número indefinido de protagonistas, possibilitando a participação de quantas pessoas desejarem, independente de sexo ou idade. Também de acordo com este autor, faz parte das riquezas que esses jogos podem proporcionar, as muitas maneiras diferentes dos protagonistas relacionarem-se entre si, sendo a ambivalência, onde podemos ser companheiros e adversários ao mesmo tempo, uma relação improvável ao esporte institucionalizado.

Analisando os jogos tradicionais do grupo alemão em relação ao Sistema de Classificação (quadro 24), encontramos para o critério de interação dos jogadores entre si, que a grande expressividade é de jogos sem interação motriz com outros participantes, como já exposto no elemento estrutura de interação destes jogos. Também aparecem nesse grupo social, porém em menor ocorrência, jogos com interação de cooperação entre os jogadores e de cooperação-oposição. Observamos assim, que as situações psicomotrizes se sobressaem sobre as situações sociomotrizes nesse grupo social. Em relação ao critério de interação com o entorno físico, encontramos que todos os jogos são realizados em um meio de prática domesticado, amplamente conhecidos pelo praticante.

CAI		PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Situação psicomotriz	Psicomotor em meio domesticado	85,7%	• Bolão • Bolão de mesa • Bolão de bola presa • Tiro Rei • Tiro ao alvo • Corona • Sprangelspiel • Rutschbahn • Ministock • Argolinha • Corrida do tamanco • Pregar o prego • Pegar o porco • Pegar a galinha • Pau de sebo • Ensacar milho • Boliche de chucrute • Arremesso de chopp
Situação sociomotriz	Cooperação em meio domesticado	9,5%	• Traçador • Carregar o tronco
	Cooperação-oposição em meio domesticado	4,8%	• Cabo de guerra

Quadro 24 - Classificação dos jogos tradicionais do grupo social alemão em relação ao Sistema de Classificação

A partir do Sistema de Classificação é possível verificar que os jogos tradicionais que prevalecem no grupo social alemão acompanham a lógica do sistema social vigente, onde são valorizadas as ações individuais, no caso, psicomotrizes. O individualismo na sociedade capitalista torna-se o fio condutor de todas as ações, sendo que “as relações humanas, assim como as relações mercadológicas, tornam-se descartáveis. O outro, quando visto, é encarado como instrumento que traga ou possibilite o alcance a alguma vantagem pessoal, algum benefício individual” (RUIZ, 2008, p. 231). Neste sentido as atividades desenvolvidas na natureza, que são práticas instáveis quanto à interação com o entorno físico, apresentam uma característica que pode ajudar no questionamento ao individualismo exacerbado, pois são detentoras de um aspecto cooperativo muito forte já que,

> “em sua maioria, ocorrem em grupos ou, no mínimo, em dois participantes; ou seja, há a dependência de um parceiro para que a prática aconteça de

> forma mais segura e, até mesmo, prazerosa. Igualmente, atitudes de confiança e respeito são observadas, não só com os companheiros, mas também com a natureza" (MARINHO, 2004, p.51).

A finalização dos jogos tradicionais no grupo social alemão, assim como, nos jogos tradicionais do grupo social indígena, valoriza o cumprimento da tarefa estabelecida, sendo 100% dos jogos finalizados quando se conclui a tarefa determinada.

Em relação ao estado em que se encontram os jogos tradicionais do grupo social alemão, localizamos que a maior parte dos jogos encontra-se em fase estável como mostra a quadro 25.

ESTADO EM QUE SE ENCONTRA O JOGO	PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Estável	66,7%	• Bolão • Tiro Rei • Corona • Sprangelspiel • Rutschbahn • Ministock • Argolinha • Corrida do tamanco • Pegar o porco • Cabo de guerra • Ensacar milho • Boliche de chucrute • Arremesso de chopp • Carregar o tronco
Progressão	28,6%	• Bolão de bola presa • Tiro ao alvo • Traçador • Pregar o prego • Pegar a galinha • Pau de sebo
Regressão (Nova Petrópolis e Agudo); Estável (Santa Cruz do Sul)	4,7%	• Bolão de mesa

Quadro 25 - Estado em que se encontram os jogos tradicionais do grupo social alemão

Destacamos a importância de encontrarmos jogos tradicionais em fase estável, pois isso significa que os jogos tradicionais, mesmo com as novas tecnologias, continuam sendo praticados de forma constante. Muitos jogos tradicionais se deparam hoje com o desafio da globalização, que conduz para dois extremos, preservação ou adaptação destes jogos, já que “a globalização tem transformado os espaços físicos e culturais que habitamos” (ILUNDÁIN, 2014, p.77).

Com o avanço da globalização vão surgindo os modismos, as práticas e os objetos de desejo, que em um estalar de dedos passam a ser substituídos por outros, em um ciclo guiado pela comercialização e pelo consumo. Neste processo, no desejo de preservar uma prática tradicional, seja em museus, centros culturais, ou outra formas de preservação, não se pode deixar que ocorra o mesmo que vem acontecendo em Pamplona, cidade da Espanha, onde situa-se o “Museu do Encierro”[5]. Este museu hoje “não passa de uma lojinha que oferece inúmeros suvenires, mas muito pouco em termos de história etnográfica” (ILUNDÁIN, 2014, p.80). Não podemos deixar que a sociedade do consumo destrua a essência dos jogos tradicionais, que tem por característica serem totalmente ignorados pelos processos socioeconômicos (PARLEBAS, 2001). Devemos estar atentos, pois

> quando os jogos tradicionais desvanecem, sua riqueza primitiva é com frequência perdida, por vezes irremediavelmente, deixando em seu rastro uma terra estéril. Adultos e crianças adotam outros costumes, jogos e expressões culturais, em detrimento das nativas; os antigos hábitos são esquecidos ou, no máximo, preservados em velhas fotos desbotadas (ILUNDÁIN, 2014, p.80).

Por questões como essa, que se fazem importantes ações de estudo e registro dos jogos tradicionais, como a deste estudo e do Diagnóstico.

Destacamos dos jogos tradicionais do grupo social alemão, analisados neste estudo, algumas características peculiares, que os diferenciam dos esportes institucionalizados, no caso:

- a maioria dos jogos tradicionais do grupo social alemão são organizados por instituições não esportivas;
- a premiação de alguns jogos tradicionais é muito peculiar, pois é realizada com gêneros alimentícios, utensílios domésticos e produtos de limpeza;

[5] Encierro é uma prática tradicional da Espanha de correr com touros (ILUNDÁIN, 2014).

- as zonas da localidade onde são praticados a maioria dos jogos tradicionais do grupo social alemão são, as sociedades, clubes, centros culturais e seus entornos (ruas, calçadas...);
- a condição das zonas onde são praticados os jogos tradicionais são, em um número considerável, zonas já existentes, adaptadas para os jogos, não havendo instalações específicas;
- encontramos jogos tradicionais nesse grupo social com o objetivo das ações no espaço de jogo centrado em capturar um animal;
- encontramos jogos tradicionais nesse grupo social com material procedente do meio natural, sendo alguns elaborados de forma artesanal;
- alguns jogos tradicionais são praticados por ambos os sexos, de forma mista;
- encontramos a maioria dos jogos abrangendo uma ampla faixa etária de protagonistas, envolvendo diferentes setores da população;
- encontramos jogos em fase estável e outros em progressão, evidenciando que estas manifestações estão sendo, de certa forma, valorizadas e preservadas.

4.3 Grupo social italiano

No ano de 1875 começa a colonização italiana no estado do Rio Grande do Sul. Os imigrantes italianos vieram para o estado ocupar os espaços geográficos vazios, sob a política de pequena propriedade, visando a ampliação do mercado consumidor, diversificação da produção agrícola e fornecimento de produtos de consumo interno (MARIN, 2013b).

As primeiras colônias italianas criadas no ano de 1875 foram Dona Izabel e Conde D’Eu, hoje atuais municípios de Bento Gonçalves e Garibaldi que são, respectivamente, a primeira e a segunda colônia de imigração italiana do estado. No ano de 1876, foi ocupado o Campo dos Bugres, terceira colônia de imigração, onde atualmente é o município de Caxias do Sul. Essas três primeiras colônias situam-se na região denominada Serra Gaúcha (SAAD; SAAD; MACHADO, 2012). No ano de 1877 com a chegada de um grande número de colonos italianos e a dificuldade de

acesso a região das três primeiras colônias, foram solicitadas terras devolutas na Região Central do Rio Grande do Sul, onde foi fundada a quarta colônia de imigração italiana, denominada de Silveira Martins (FENALTI, 2011). A colônia de Silveira Martins é formada atualmente pelos municípios de Silveira Martins, Faxinal do Soturno, Ivorá, São João do Polêsine, Nova Palma, Pinhal Grande, Dona Francisca. Também fazem parte da quarta colônia atualmente os municípios de Agudo e Restinga Seca, entretanto estes não foram colonizados majoritariamente por italianos (FENALTI, 2011). Os municípios de imigração italiana que fizeram parte da pesquisa do Diagnóstico foram Bento Gonçalves, São João do Polêsine e Ivorá.

A convivência entre os grupos de imigrantes italianos aqui no Brasil deu-se, de acordo com Marin, (2013, p.156) “em torno da Igreja Católica, tendo a capela como centro de encontro não só para oração, como também para o jogo, para a troca de experiências, para a amenização da solidão e da saudade da terra natal”.

Observa-se como característica marcante dos italianos o sentimento de solidariedade que eles têm uns para com os outros. Também é marcante neste grupo social os encontros festivos que realizam para espairecer do trabalho diário. Essas características estão presentes nas Olimpíadas Rurais realizadas em São João do Polêsine e nos encontros realizados nas sociedades para jogar e festejar. Embora, seja importante ressaltar, que ao lado da solidariedade, desenvolveram-se desigualdades como, barreiras morais e culturais para a participação das mulheres no interior das sociedades/clubes, principalmente para jogar (MARIN, 2013b).

Nos jogos pesquisados pelo Diagnóstico nesses dois municípios de imigração italiana foram encontrados cinco jogos que são praticados em ambos os municípios, são eles: bocha, bocha 48, 3 sete (carta), mora e cinquilho, sendo a bocha o jogo mais cultivado (MARIN, 2013b).

Deste modo, elucidamos algumas características sobre a imigração italiana nos municípios pesquisados no Diagnóstico, e, os quais foram analisados no presente estudo. Segundo Lavega (2000)

> ao conhecer as condições de prática dos jogos e esportes populares-tradicionais nos acercamos do conhecimento da cultura local de nossas famílias e antepassados mais diretos. Estas condições refletem um modo peculiar de comportamento e de atuar de nosso povo. (LAVEGA, 2000, p.83 – tradução nossa).

Ao analisar o modelo organizativo dos jogos tradicionais, em relação a instituição organizadora, ou seja, à entidade que organiza a manifestação dos jogos

tradicionais, encontramos que, a maioria dos jogos registrados na pesquisa do Diagnóstico, são organizados por pessoas das Comunidades do município de Ivorá. Estes jogos são realizados em forma de eventos, no caso, a Olimpíada Rural Comunitária de Ivorá, que no ano de 2010[6] foi organizada pela Comissão Organizadora da Comunidade do Barreiro com apoio do Núcleo do Desporto e Lazer da Prefeitura Municipal de Ivorá, da Secretaria da Agricultura de Ivorá, dos Dirigentes do Núcleo de Desporto e da EMATER- RS[7].

As Olimpíadas Rurais ou Jogos Rurais são eventos que:

> foram criados como forma de envolver a família rural, valorizar o trabalho e a cultura do campo, além de ser um espaço de lazer e entretenimento para as famílias. Durante um dia, são praticadas diversas atividades esportivas, além de atividades típicas realizadas no meio rural, num sistema de competições entre comunidades. Os locais-sede são escolhidos pela participação em edições anteriores, através de um sistema de rodízio entre as comunidades. Para a comunidade organizadora, revertem-se vantagens como os recursos financeiros arrecadados e melhorias na infraestrutura (igrejas, salões, estradas, além de outros). (SILVA; VENDRUSCOLO, 2012, p.46).

Na Olimpíada Rural Comunitária de Ivorá é realizado esse rodízio entre as oito comunidades do município (Linha Um, Derrubada, Linha Sete, Piruva, Boca da Picada, Barreiro, Lôndero Moro e Simonette) para sediar os jogos, sendo cada ano realizadas as Olimpíadas em uma das comunidades. Da organização das Olimpíadas Rurais vale destacar o apoio da EMATER-RS. Associação que vem apoiando essas manifestações de jogos rurais a partir da sua missão de

> promover o desenvolvimento rural sustentável por meio de ações de assistência técnica e extensão rural, mediante processos educativos e participativos, visando o fortalecimento da agricultura familiar e suas organizações e criando condições para o pleno exercício da cidadania e a melhoria da qualidade de vida da população gaúcha (EMATER, 2009).

Como podemos observar, a instituição organizadora da maioria dos jogos tradicionais italianos é uma instituição não esportiva. Encontramos, conforme mostra o quadro 26, apenas dois jogos neste grupo social que são organizados por instituição esportiva, a bocha e a bocha rolada, organizados pela Federação Rio - Grandense de Bocha.

---

[6] Ano em que foi realizada a pesquisa de campo do Diagnóstico.

[7] Associação Riograndense de Empreendimento de Assistência Técnica e Extensão Rural — EMATER/RS

INSTITUIÇÃO ORGANIZADORA	PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Modelo não esportivo: organizado por pessoas da Comunidade do Barreiro	72,8%	• Arremesso de espiga de milho • Cabo de guerra • Corrida de carriola • Corrida de carrinho com revezamento • Corrida do saco • Corrida do sino • Debulhar milho • Corrida do ovo
Modelo esportivo: Federação Rio-Grandense de bocha.	18,2%	• Bocha • Bocha rolada
Modelo não esportivo: organizado entre amigos	9,0%	• Bocha 48

Quadro 26 – Instituição organizadora dos jogos tradicionais do grupo social italiano

A bocha, podemos considerar, a partir do seu modelo de instituição organizadora como um, esporte tradicional, pois é amplamente difundido e reconhecido por instituições locais, no caso do estado do Rio Grande do Sul, pela Federação Gaúcha de Bocha, que organiza e regulamenta as competições no estado. Também existem Federações em outros estados brasileiros como a Federação Catarinense de Bocha e Bolão, no estado de Santa Catarina; a Federação Espiritossantense de Bocha, no estado do Espírito Santo; a Federação Matogrossense de Bocha e Bolão, no estado do Mato Grosso; a Federação Bochófila Mineira, no estado de Minas Gerais; a Federação de Bocha do Paraná, no estado do Paraná; a Federação Paulista de Bocha e Bolão, no estado de São Paulo; a Federação Bochófila do Estado do Rio de Janeiro, no estado do Rio de Janeiro; a Federação de Bocha do Mato Grosso do Sul, no estado do Mato Grosso do Sul; a Federação Brasiliense de Bocha, no Distrito Federal. Todas essas Federações são filiadas a Confederação Brasileira de Bocha e Bolão (FEDERAÇÃO GAÚCHA DE BOCHA).

Quanto à ocorrência dos jogos tradicionais de acordo com um calendário estabelecido (quadro 27), encontramos que, 72,7% dos jogos tradicionais possuem um calendário estabelecido pela Olimpíada Rural Comunitária de Ivorá que ocorre anualmente. O restante de jogos não continham descritas informações a respeito de

um calendário de ocorrência dos jogos, não sendo possível afirmar se há ou não um calendário estabelecido para estes, desta forma, os classificamos como informação não encontrada.

CALENDÁRIO	PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Calendário estabelecido: ocorre durante a Olimpíada Rural Comunitária de Ivorá, realizada anualmente.	72,7%	• Arremesso de espiga de milho • Cabo de guerra • Corrida de carriola • Corrida de carrinho com revezamento • Corrida do saco • Corrida do sino • Debulhar milho • Corrida do ovo
Informação não encontrada	27,3%	• Bocha • Bocha rolada • Bocha 48

Quadro 27 – Ocorrência dos jogos tradicionais do grupo social alemão de acordo com um calendário

Em relação à premiação nos jogos tradicionais do grupo social italiano, encontramos que 100% dos jogos têm premiação e estas variam entre troféus, medalhas e dinheiro. O tipo de premiação é semelhante a dos esportes institucionalizados e suas competições.

Observamos que os jogos do grupo social italiano que são organizados por instituições não esportivas, seguem, para os elementos, calendário e premiação uma estrutura que é muito semelhante aos esportes institucionalizados. Isso pode se dar devido ao que expõe Lee (2014, p.92) que “os esportes tradicionais podem ser fontes naturais para o cultivo do esporte moderno institucionalizado, padronizado, midiático”, podendo já estar naturalizado nesses jogos tradicionais, características advindas dos esportes institucionalizados. Conforme coloca Almeida (2014),

> o jogo é uma forma de expressão cultural que nitidamente sofreu com os avanços e as transformações da sociedade massificada. Os meios mercantis foram implacáveis aos campos de várzea e às expressões pedagógicas, eles terminaram por restringir outras formas de expressão, criando em torno de si a reprodução do movimento, o mercado de atletas e a dependência aos meios de comunicação de massa. (ALMEIDA, 2014, p. 37).

Entretanto, ao analisarmos os locais de jogo, elemento da lógica externa, que caracteriza os locais onde se desenvolvem os jogos, não encontramos refletida nesses características de esporte institucionalizado. Pra este grupo social a zona da localidade (quadro 28) que concentra a maior parte dos jogos é o campo de futebol da comunidade, sendo esta, uma zona adaptada para a realização de diferentes jogos, conforme mostra o quadro 29. Encontramos neste grupo social dois jogos que são realizados em clubes e ou comunidades, a bocha e a bocha rolada, os quais possuem zonas específicas para sua prática, assim como, instalações específicas e dimensões do espaço definidas.

ZONA DA LOCALIDADE ONDE SE JOGO	PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Campo de futebol da comunidade	72,7%	• Arremesso de espiga de milho • Cabo de guerra • Corrida de carriola • Corrida de carrinho com revezamento • Corrida do saco • Corrida do sino • Debulhar milho • Corrida do ovo
Clubes e comunidades	18,2%	• Bocha • Bocha rolada
Informação não encontrada	9,1%	• Bocha 48

Quadro 28 - Zona da localidade onde são praticados os jogos tradicionais do grupo social italiano

CONDIÇÃO DA ZONA ONDE SE JOGA	PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Zona já existente	81,8%	• Bocha 48 • Arremesso de espiga de milho • Cabo de guerra • Corrida de carriola • Corrida de carrinho com revezamento • Corrida do Saco • Corrida do Sino • Debulhar milho • Corrida do ovo
Zona específica	18,2%	• Bocha • Bocha Rolada

Quadro 29 – Condição da zona onde são praticados os jogos tradicionais do grupo social italiano

Observamos que não foram encontrados jogos sendo realizados em torno da igreja católica, local, como mencionado anteriormente, de convívio e prática dos jogos entre os grupos de imigrantes italianos. Essa mudança de local de celebração, prática dos jogos e convívio pode ser ter sido ocasionada por um fenômeno próprio da sociedade atual, que agrupou os antigos costumes aos seus valores de mercadorização e comercialização (MASCARENHAS, 2003). Mascarenhas aponta que,

> na realização das festas tradicionais religiosas, quando se reúnem famílias e conterrâneos, quando ocorre a “volta para casa”, reforçam-se os laços de solidariedade primária e o sentimento de pertencimento comunitário. Todavia, hoje ancoradas em outras instituições, tais celebrações podem resultar em outros tipos de interesse, pendendo cada vez mais para o profano, mantendo vínculos muito tênues com a religiosidade (MASCARENHAS, 2003, p.124).

Reforçamos o exposto acima com a ideia de Bracht (2005, p.14) de que com a industrialização e a urbanização “os jogos tradicionais foram esvaziados de suas funções iniciais, que estavam ligadas às festas (da colheita, religiosas, etc...)”.

Em relação ao espaço de jogo (quadro 30), encontramos que 45,4% dos jogos são realizados sem instalações e sem dimensões do espaço específicas, podendo ser praticados de acordo com o espaço disponível. Ainda, localizamos

jogos sem instalações específicas e com dimensões do espaço definidas; e jogos com instalações específicas e dimensões do espaço definidas.

SOBRE O ESPAÇO	PORCENTAGEM DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Sem instalações específicas e sem dimensões do espaço definidas	45,4%	• Corrida do ovo • Arremesso de espiga de milho • Corrida de Carriola • Debulhar milho • Corrida do Sino
Sem instalações específicas e com dimensões do espaço definidas	36,4%	• Bocha 48 • Cabo de guerra • Corrida de Carrinho com Revezamento • Corrida do Saco
Com instalações específicas e com dimensões do espaço definidas	18,2%	• Bocha • Bocha Rolada

Quadro 30 - Sobre o espaço dos jogos tradicionais do grupo social italiano

Quanto ao objetivo das ações no espaço de jogo (quadro 31), encontramos que todos dos jogos são orientados por um objeto, estando este fixo, no mesmo lugar. Podemos considerar que o objetivo das ações sendo fixo não há leituras a serem realizadas e interpretadas daquele objetivo, diferentemente do objetivo móvel que gera uma incerteza, levando a uma constante adequação das ações dos jogadores em função do objetivo, ainda mais quando este objetivo móvel é o corpo de outro jogador, já que “cada jogador é um centro original de decisão e ação cujas atuações comportam imprevistos” (PARLEBAS, 2001, p. 252).

Ainda, em relação ao objetivo das ações no espaço de jogo, encontramos um número expressivo, em relação aos outros grupos sociais, de jogos que tem, além de um objeto como objetivo das ações no espaço de jogo, o espaço a ser percorrido.

OBJETIVO DAS AÇÕES NO ESPAÇO DE JOGO			PORCENTAGEM DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Jogadores ou objeto/animal	**Espaço a ser percorrido**	**Fixo ou móvel**		
Objeto	Não classificado	Fixo	54%	• Bocha • Bocha rolada • Bocha 48 • Arremesso de espiga de milho • Cabo de guerra • Debulhar milho
Objeto	Espaço a ser percorrido	Fixo	46%	• Corrida de carriola • Corrida de carrinho com revezamento • Corrida do saco • Corrida do sino • Corrida do ovo

Quadro 31 – Objetivo das ações no espaço de jogo dos jogos tradicionais do grupo social italiano

Em relação aos materiais, encontramos que todos os jogos do grupo social italiano têm algum material como objeto imprescindível para o seu desenvolvimento, sendo mais da metade dos objetos exclusivamente produzidos pelo homem como mostra o quadro 32. Encontramos também, assim como no grupo social alemão, jogos que possuem mais de um objeto indispensável para o seu desenvolvimento, sendo um procedente do meio natural e outro produzido pelo homem.

Quanto à elaboração dos objetos encontramos que mais da metade dos jogos tradicionais são realizados com materiais comprados/industrializados. Dos jogos que possuem mais de um material, destacamos a Corrida do ovo, o qual tem um dos objetos, no caso a colher, como material comprado/industrializado e o outro, o ovo não classificado por não ser um objeto elaborado ou industrializado.

LÓGICA INTERNA	LÓGICA EXTERNA		PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
RELAÇÃO DO(S) JOGADOR(ES) COM O(S) MATERIAL(IS)	**PROCEDÊNCIA DOS OBJETOS**	**ELABORAÇÃO DOS OBJETOS**		
Com material	Produzido pelo homem	Material comprado/industrializado	54,5%	• Bocha • Bocha Rolada • Bocha 48 • Cabo de guerra • Corrida do saco • Corrida do sino
Com material	Meio natural; Produzido pelo homem	Elaboração artesanal - elaborado por outros atores; Material comprado/ industrializado	36,4%	• Arremesso de espiga de milho • Corrida de carriola • Corrida de carrinho com revezamento • Debulhar milho
Com material	Meio natural; Produzido pelo homem	Material comprado/industrializado (colher); Não classificado (ovo)	9,1%	• Corrida do ovo

Quadro 32 – Relação do(s) jogador(es) com o(s) material(is), procedência e elaboração dos objetos nos jogos tradicionais do grupo social italiano

Percebemos que os materiais utilizados nos jogos tradicionais do grupo social italiano, na sua maioria, acompanha a lógica do esporte de utilização de materiais industrializados, que seguem a lógica do consumo. O campo esportivo segundo Damo (2011, p. 73) “trata-se de mercado tão amplo e com tamanha variedade de produtos e diversidade de preços que se produzem segmentações ou classes a partir do acesso ou da restrição ao consumo”. Os vários materiais utilizados no campo esportivo, como por exemplo, a bola de futebol utilizada na última Copa do

Mundo de Futebol, batizada de Brazuca, viram objetos de desejo, estimulando o consumo desses produtos utilizados no esporte.

Sobre o perfil dos protagonistas dos jogos tradicionais deste grupo social, encontramos em relação à idade, que todos os jogos são praticados por grupos de idade mistos, sendo distintas as faixas etárias entre os jogos. Na amplitude de idade apresentada pelas faixas etárias é constante a presença de adultos, conforme mostra o quadro 33. O estudo de Molleda (2006) realizado com os jogos e esportes tradicionais em Cantabria, uma das comunidades autónomas da Espanha, mostra que 36% dos jogos são praticados somente por adultos e 64% são jogados por grupos de idade mistos.

IDADE DOS PROTAGONISTAS	PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Entre 10 e 80 anos	18,5%	• Bocha • Bocha rolada
Entre 15 e 50 anos	18,5%	• Corrida de carriola • Corrida de carrinho com revezamento
Entre 40 e 80 anos	9,0%	• Bocha 48
Entre 20 e 80 anos	9,0%	• Arremesso de espiga de milho
Entre 7 a 55 anos	9,0%	• Cabo de guerra
Entre 6 e 50 anos	9,0%	• Corrida do saco
Entre 8 e 35 anos	9,0%	• Corrida do sino
Entre 25 e 60 anos	9,0%	• Debulhar milho
Entre 5 e 60 anos	9,0%	• Corrida do ovo

Quadro 33 - Idades dos protagonistas dos jogos tradicionais do grupo social italiano

Quanto ao sexo desses protagonistas (quadro 34) não foram encontrados registros desta informação em 81,8% dos jogos. Os jogos que continham a informação sobre o sexo são praticados de forma mista, onde homens e mulheres participam conjuntamente.

SEXO DOS PROTAGONISTAS	PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Informação não encontrada	81,8%	• Bocha • Bocha rolada • Bocha 48 • Cabo de guerra • Corrida de carrinho com revezamento • Corrida do saco • Corrida do sino • Debulhar milho • Corrida do ovo
Misto	18,2%	• Arremesso de espiga de milho • Corrida de carriola

Quadro 34 – Sexo dos protagonistas dos jogos tradicionais do grupo social italiano

Ao analisar a relação entre jogadores, encontramos, em relação à estrutura de interação (quadro 35) dos jogos tradicionais do grupo social italiano, que a grande expressão é, como nos grupos sociais indígena e alemão, de jogos solitários, aqueles sem comunicação motriz entre os jogadores. Encontramos também jogos com estrutura de interação de duelos de equipe, onde jogam equipe contra equipe, em uma situação clara de companheiros e adversários; e jogos cooperativos, onde há uma relação exclusiva de cooperação entre os jogadores.

ESTRUTURA DE INTERAÇÃO	PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Jogos solitários	72,7%	• Bocha • Bocha rolada • Bocha 48 • Corrida do saco • Corrida do sino • Debulhar milho • Corrida do ovo • Arremesso de espiga de milho
Jogos cooperativos	18,2%	• Corrida de carriola • Corrida de carrinho com revezamento
Duelos de equipe	9,1%	• Cabo de guerra

Quadro 35 – Estrutura de interação dos jogos tradicionais do grupo social italiano

Quanto à rede de comunicação motriz podemos assinalar que os jogos analisados no grupo social italiano possuem 100% da sua rede de comunicação motriz caracterizada como exclusiva e estável. Características essas, diferentes das encontradas por Elloumi e Parlebas (2009) nos jogos esportivos tradicionais tunisianos, que se caracterizam por sua instabilidade, seu desequilíbrio e sua ambivalência.

Também 100% dos jogos tradicionais do grupo social italiano apresentam uma rede de troca de papéis, ou seja, as possibilidades de troca dos papéis entre si permitidas pelas regras do jogo, caracterizada como fixa, onde o papel desempenhado por cada jogador durante o jogo permanece sempre o mesmo, não havendo trocas.

As características dos jogos tradicionais do grupo social italiano, no que se refere à rede de comunicação motriz e rede de troca de papéis sociomotores, se assemelham aos jogos esportivos institucionalizados, que conforme já mencionamos no grupo social indígena, se caracterizam pelo monopólio, estabilidade e equilíbrio (ELLOUMI; PARLEBAS, 2009).

A rede de interações orientadas pelo objetivo do jogo (quadro 36), não é classificada para a maioria dos jogos tradicionais, pois estes não possuem comunicações e ou contracomunicações para pontuarem no jogo, são jogos sem interações motrizes. Não possuir uma rede de interação orientada pelo objetivo do jogo significa que o êxito no jogo está no individuo e não em um grupo. Os jogos que possuem uma rede de interações orientadas pelo objetivo do jogo, neste grupo social se apresentam de forma cooperativa ou antagônica, não ocorrendo as duas simultaneamente, ou seja, essa exclusividade de uma rede ou outra aponta para uma ausência de ambiguidade quando algo está em jogo.

Deste modo, observamos, quanto às relações com outros participantes, que este grupo social carece de jogos tradicionais com características de desequilíbrio, instabilidade e ambiguidade.

REDE DE INTERAÇÕES ORIENTADAS PELO OBJETIVO DO JOGO	PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Não classificado	72,7%	• Bocha • Bocha rolada • Bocha 48 • Arremesso de espiga de milho • Corrida do saco • Corrida do sino • Debulhar milho • Corrida do ovo
Rede cooperativa	18,2%	• Corrida de Carriola • Corrida de Carrinho com Revezamento
Rede antagônica	9,1%	• Cabo de guerra

Quadro 36 – Rede de interações orientadas pelo objetivo do jogo nos jogos tradicionais do grupo social italiano

Quanto ao sistema de classificação (quadro 37), encontramos, para o critério de interação com outros participantes, que 72,7% dos jogos são situações psicomotrizes, onde não há interação com outros participantes, conforme já exposto nos elementos estrutura de interação e rede de interações orientadas pelo objetivo do jogo. Apenas 27,3% dos jogos são situações sociomotrizes, onde há interação com outros participantes. Analisando a interação das situações sociomotrizes, encontramos esta manifestada nas formas de cooperação e cooperação-oposição. A interação motriz é uma forma de interação social (PARLEBAS, 2001), que neste grupo social pela sua baixa ocorrência salienta o individualismo, lógica do sistema social vigente conforme já mencionado no grupo social alemão.

O outro critério do sistema de classificação que diz respeito ao meio de prática é, para todos os jogos, padrão, estável, ou seja, o jogador conhece o meio de prática, não oferecendo este, imprevistos ao praticante. Segundo Parlebas (2001, p.59) “o comportamento que se desenvolve em um meio imobilizado pode automatizar-se”.

CAI		PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Situação psicomotriz	Psicomotor em meio domesticado	72,7%	• Bocha • Bocha rolada • Bocha 48 • Arremesso de espiga de milho • Corrida do saco • Corrida do sino • Debulhar milho • Corrida do ovo
Situação sociomotriz	Cooperação em meio domesticado	18,2%	• Corrida de carriola • Corrida de carrinho com revezamento
	Cooperação-oposição em meio domesticado	9,1%	• Cabo de guerra

Quadro 37 – Classificação dos jogos tradicionais do grupo social italiano em relação ao Sistema de Classificação

Em relação à finalização dos jogos tradicionais do grupo social italiano (quadro 38) encontramos maior expressão de jogos finalizados com a finalização da tarefa. Também encontramos, porém em menor expressão, jogos finalizados por uma pontuação limite e por um tempo limite. Percebemos, assim como nos grupos sociais indígena e alemão, que este grupo também valoriza a realização da tarefa. Diferente dos esportes institucionalizados que possuem uma estrutura de finalização dos jogos que sempre conduz a um ‘resultado’, a uma pontuação final, que pode ser vista como o resumo da partida (PARLEBAS, 2001).

RELAÇÃO DO(S) JOGADOR(ES) COM O TEMPO	PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Finalização da tarefa	72,7%	• Bocha 48 • Cabo de guerra • Corrida de carriola • Corrida de carrinho com revezamento • Corrida do Saco • Corrida do Sino • Debulhar milho • Corrida do ovo
Pontuação limite	18,2%	• Bocha • Bocha Rolada
Tempo limite	9,1%	• Arremesso de espiga de milho

Quadro 38 – Modo de finalização dos jogos tradicionais do grupo social italiano

Em relação ao estado em que se encontram os jogos tradicionais (quadro 39) do grupo social italiano localizamos jogos em fase de progressão, em fase estável e em fase de regressão. Também em Cantabria, uma das regiões autônomas da Espanha, foram encontrados jogos nos três estados, em progressão (7), estável (8), e regressão (10) (MOLLEDA, 2006).

ESTADO EM QUE SE ENCONTRA O JOGO	PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Progressão	81,8%	• Bocha rolada • Arremesso de espiga de milho • Cabo de guerra • Corrida de carriola • Corrida de carrinho com revezamento • Corrida do saco • Corrida do sino • Debulhar milho • Corrida do ovo
Estável	9,1%	• Bocha
Regressão	9,1%	• Bocha 48

Quadro 39 – Estado em que se encontram os jogos tradicionais do grupo social italiano

Caracterizados os elementos da lógica interna e lógica externa dos jogos tradicionais do grupo social italiano, destacamos algumas características encontradas que distinguem os seus jogos tradicionais dos esportes institucionalizados, são elas:

- as instituições que organizam a maioria dos jogos tradicionais italianos são instituições não esportivas;
- a zona da localidade onde são praticados a maioria dos jogos tradicionais do grupo social italiano é o campo de futebol da comunidade, o qual é adaptado para diferentes jogos;
- a condição das zonas onde se praticam os jogos tradicionais, na sua maioria, são zonas já existentes, não havendo instalações específicas;
- encontramos alguns jogos tradicionais do grupo social italiano com materiais peculiares, com procedência no meio natural sendo alguns destes elaborados artesanalmente;
- alguns jogos tradicionais do grupo social italiano são praticadas por ambos os sexos, de forma mista;
- são jogos tradicionais onde atuam pessoas de diferentes idades, com algumas faixas etárias abrangendo de crianças a idosos;
- são jogos tradicionais que na sua maioria se encontram em fase de progressão.

4.4 Grupo social português

A colonização europeia no estado do Rio Grande do Sul tem sua história marcada por um processo de ocupação lento e tardio em relação ao restante do Brasil Colonial. Isso devido à falta de interesse em colonizar uma área que não se enquadrava nos aspectos econômicos e políticos daquela época (PESAVENTO, 1992). Segundo Noronha (2006, p. 27) “o Brasil que interessava a Portugal era o Brasil dos canaviais do nordeste e das minas de ouro de Minas Gerais”.

A chegada maciça dos imigrantes portugueses ao estado do Rio Grande do Sul tem início no ano de 1752, especialmente com a vinda dos habitantes da região

de Açores, os quais viviam apreensivos com ameaças de vulcões e abalos sísmicos, como também com o fraco crescimento da economia. A política de colonização da coroa portuguesa foi oferecer benefícios a essas pessoas, tendo como objetivo o desenvolvimento de atividades agrícolas e garantir as fronteiras do sul (TORRES, 2004).

De acordo com Ribas (2013b) o estado do Rio Grande do Sul teve quatro grandes polos de colonização portuguesa: Porto Alegre, Rio Grande, Pelotas e Bagé, sendo os municípios de Rio Grande e Pelotas um dos cenários da pesquisa do Diagnóstico. Rio Grande é considerada o berço da imigração portuguesa devido ao porto onde desembarcavam os imigrantes que iam se fixando na região, principalmente para o trabalho agrícola (RIBAS, 2013b). Já Pelotas era baseada na atividade estancieira e charqueadora, produto este, muito importante economicamente naquela época e o qual atraiu vários imigrantes não só açorianos, mas também alemães e italianos (RIBAS, 2013b).

Devido a grande migração dos portugueses para várias partes do mundo, foram criadas associações portuguesas com o intuito de preservar sua cultura, a história do seu país, assim como, compartilhar hábitos como os jogos (RIBAS, 2013b). No Rio Grande do Sul existem 12 associações portuguesas, sendo que 8 delas são reconhecidas pela embaixada de Portugal no Brasil (FISS, 2001).

Na pesquisa do Diagnóstico as associações representaram a primeira fonte de informação para a organização da viagem de estudos. Na cidade de Pelotas a visita foi realizada ao “Centro Português 1º de Dezembro, considerada a associação mais atuante e agregadora da cidade” (RIBAS, 2013b, p.208). Em Rio Grande as entrevistas foram realizadas com moradores da Ilha dos Marinheiros, comunidade pertencente ao município e que se constitui em uma colônia de pescadores descendentes de portugueses. Também foram entrevistados membros do Centro Português de Rio Grande, clube privado, não havendo neste município evidências de apoio dos órgãos públicos na preservação da história da comunidade portuguesa, exceto a corrida de Caícos que é uma das atrações da Festa do Mar. Esta festa tem por objetivo salientar as potencialidades turísticas e econômicas da região, sendo caracterizada como uma festa popular, e, portanto preocupa-se em realizar uma programação cultural e esportiva que satisfaça e motive a sua população (RIBAS, 2013b).

Analisando o modelo organizativo dos jogos tradicionais portugueses, em relação à instituição organizadora, que se refere à entidade que organiza a manifestação dos jogos, encontramos que todos os jogos deste grupo social são organizados por instituições não esportivas, conforme mostra o quadro 40.

INSTITUIÇÃO ORGANIZADORA	PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Modelo não esportivo: promovido por frequentadores do Centro Português 1º de dezembro.	50%	• Chinquilho • Malha
Modelo não esportivo: quem promovia o jogo eram os próprios moradores da Ilha dos Marinheiros.	25%	• Jogo do Sapo
Modelo não esportivo: a competição é organizada pela Femar Agência de Desenvolvimento; quando ocorre fora das competições é organizado pelos próprios participantes, pescadores.	25%	• Corrida de Caícos

Quadro 40 - Instituição organizadora dos jogos tradicionais do grupo social português

Em relação à organização dos jogos, através da existência de um calendário, os dados evidenciam que para a maioria das ocorrências dos jogos tradicionais portugueses não há um calendário estabelecido, conforme mostra o quadro 41. A corrida de caícos é o único jogo que possui um calendário estabelecido para competição, ocorre durante a Festa do Mar realizada a cada 2 anos. Entretanto, em temporadas quentes esta corrida também é praticada de acordo com a vontade dos praticantes.

CALENDÁRIO	PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DOS JOGOS
Não existe um calendário estabelecido: é praticado algumas vezes quando ocorrem pequenas confraternizações entre amigos.	50%	• Chinquilho • Malha
Não existe um calendário estabelecido: o jogo ocorria diariamente, após o jantar em família, onde as pessoas interessadas deslocavam-se até o salão comunitário para praticar.	25%	• Jogo do Sapo
Existe um calendário estabelecido: praticado na Festa do Mar que ocorre a cada dois anos. **Não existe um calendário estabelecido:** ocorre por vontade dos praticantes em temporadas mais quentes, sendo realizado pelos próprios pescadores.	25%	• Corrida de Caícos

Quadro 41 - Ocorrência dos jogos tradicionais do grupo social português de acordo com um calendário

Quanto à premiação, foi possível constatar para os jogos cinquilho e malha, que pode haver ou não premiação, isso é combinado antes de começar a partida, geralmente não há nenhuma premiação. No jogo do sapo, já extinto como veremos mais adiante, antes do início do jogo era pré-estabelecido o que o perdedor pagaria ao vencedor do jogo, podendo ser um refrigerante, um copo de vinho ou o que tivesse sido estabelecido. Na corrida de caícos quando praticado em competições os três mais bem colocados recebem prêmios em dinheiro e troféus, já quando o jogo acontece por vontade dos praticantes o prêmio passa a ser uma rodada de cerveja ou apostas em dinheiro.

A partir da apresentação dos elementos (instituição organizadora, calendário e premiação) que compõe o modelo organizativo dos jogos tradicionais neste estudo, observamos que os jogos tradicionais do grupo social português apresentam algumas peculiaridades que os distancia do modelo organizativo dos esportes institucionalizados, sendo elas: instituição não esportiva como organizadora de todos os jogos; sem calendário que estabeleça a maioria das ocorrências dos jogos, e a maioria dos jogos não tem a premiação como objetivo primordial, sendo esta quando ocorre realizada de maneira simbólica, exceto na competição de corrida de caícos, realizada na Festa do Mar.

Conforme já mencionado no grupo social indígena, a estrutura e organização do esporte institucionalizado estão atreladas a estrutura do capitalismo mundial, refletindo a ideologia burguesa (PRONI; LUCENA, 2002). Proni (2002) ao abordar sobre a organização capitalista do esporte a partir das ideias de Jean-Marie Brohm aponta como os elementos estruturantes do esporte moderno, o princípio do rendimento, o sistema de hierarquização, o princípio de organização burocrática e o princípio de publicidade e transparência, elementos característicos da sociedade industrial. Este autor, ainda assinala para a "instauração de uma crise dos valores esportivos, a qual estaria associada a uma série de desvios ideológicos: a escravidão do atleta, a obsessão pela vitória a qualquer preço, a utilização política dos eventos, a prioridade para a formação de campeões, a comercialização predatória, a influência crescente da publicidade" (PRONI, 2002, p.31). Questões que passam longe da organização dos jogos tradicionais do grupo social português.

Em relação aos locais onde se desenvolvem os jogos (quadro 42), encontramos que, 75% dos jogos são realizados em Centro Cultural ou Salão Comunitário e 25%, que corresponde à corrida de caícos, é realizado em mar aberto. Vale destacar que a zona da localidade utilizada para a prática da corrida de caícos é muito significativa para o município já que foi onde desembarcavam os imigrantes que aqui chegavam e a qual, é atualmente a base da sua economia através das atividades portuárias e pesqueiras (RIBAS, 2013b).

ZONA DA LOCALIDADE ONDE SE JOGA	PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Centro Português 1º de Dezembro	50%	• Chinquilho • Malha
Salão Comunitário da Ilha dos Marinheiros em Rio Grande	25%	• Jogo do Sapo
No mar	25%	• Corrida de Caícos

Quadro 42 - Zona da localidade onde são praticados os jogos tradicionais do grupo social português

Quanto à condição dessas zonas onde se praticam os jogos tradicionais (quadro 43) e o espaço onde ocorrem os mesmos (quadro 44), encontramos que a

maioria dos jogos são praticados em zonas específicas, com instalações específicas e com dimensões do espaço definidas. Apenas a corrida de caícos é praticada em zona já existente, sendo realizada no mar, entre a Ilha dos Marinheiros e a cidade de Rio Grande, não contendo instalações específicas nem dimensões do espaço definidas.

CONDIÇÃO DA ZONA ONDE SE JOGA	PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Zona específica	75%	• Chinquilho • Malha • Jogo do Sapo
Zona já existente	25%	• Corrida de Caícos

Quadro 43 - Condição da zona onde são praticados os jogos tradicionais do grupo social português

SOBRE O ESPAÇO	PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Com instalações específicas e com dimensões do espaço definidas.	75%	• Chinquilho • Malha • Jogo do Sapo
Sem instalações específicas e sem dimensões do espaço definidas.	25%	• Corrida de Caícos

Quadro 44 - Sobre o espaço dos jogos tradicionais do grupo social português

Em relação ao que orienta as ações dos jogadores no espaço de jogo (quadro 45), localizamos, assim como nos outros grupos sociais, um predomínio de jogos com objeto, como o objetivo das ações no jogo. A corrida de caícos é o único jogo deste grupo social que apresenta como objetivo das ações o espaço a ser percorrido. Localizamos ainda, que para todos os jogos o objetivo está fixo, ou seja, encontra-se sempre no mesmo lugar.

OBJETIVO DAS AÇÕES NO ESPAÇO DE JOGO			PORCENTAGEM DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Jogadores ou objeto/animal	**Espaço a ser percorrido**	**Fixo ou móvel**		
Objeto	Não classificado	Fixo	75%	• Chinquilho • Malha • Jogo do Sapo
Objeto	Espaço a ser percorrido	Fixo	25%	• Corrida de Caícos

Quadro 45 - Objetivo das ações no espaço de jogo dos jogos tradicionais do grupo social português

As transformações que ocorreram nos espaços da sociedade, assim como o próprio processo de colonização, podem ter alterado o espaço de prática de alguns jogos tradicionais, condicionando-os ao interior dos Centros Culturais, Sociedades e Clubes. Os jogos tradicionais segundo Renson (2014),

> florescem em um *habitat* específico e correm o risco de desaparecer caso esse *habitat* se modifique. Em Flanders (região norte da Bélgica, falante da língua holandesa), por exemplo, os pubs são os tradicionais redutos dos jogos folclóricos. O boliche tradicional, o *nine pins*, horizontal e vertical *popinjay shooting* (arqueria), o handebol, tradicional da região (*kaatsen)*, parecem condenados quando são artificialmente transplantados das aconchegantes cafeterias dos vilarejos ou do centro da cidade para modernos pavilhões esportivos ou áridos campos de jogos. (RENSON, 2014, p. 133).

Percebemos assim que alguns jogos podem ter sido devastados pelas construções, pela pavimentação de locais que antes eram grama ou terra batida, pelo crescente volume de automóveis circulando em zonas que antes abrigavam a manifestação de jogos, entre vários outros motivos decorrentes do processo de globalização que tem influenciado no modo de vida das pessoas. Lembramos a partir desta realidade, da importância de alternativas que venham a contribuir com a preservação e resgate dos jogos tradicionais, já que em todo o mundo, estes vêm sendo confrontados com a importação e exportação dos esportes modernos, havendo “nesse processo a tendência monomaníaca de reduzir a ludodiversidade existente no mundo a uma monocultura de movimento” (RENSON, 2014, p.137), ou seja, de reduzir a diversidade da cultura corporal aos esportes institucionalizados.

Em relação aos materiais dos jogos tradicionais do grupo social português (quadro 46), encontramos que 100% dos jogos são realizados com algum tipo de

objeto produzido pelo homem, entretanto, não foi possível caracterizar esses jogos quanto à elaboração dos objetos por não encontrarmos esta informação descrita nos documentos utilizados no estudo.

LÓGICA INTERNA	LÓGICA EXTERNA		PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
RELAÇÃO DO(S) JOGADOR(ES) COM O(S) MATERIAL(IS)	PROCEDÊNCIA DOS OBJETOS	ELABORAÇÃO DOS OBJETOS		
Com material	Produzido pelo homem	Informação não encontrada	100%	• Malha • Jogo do Sapo • Corrida de Caícos • Chinquilho

Quadro 46 - Relação do(s) jogador(es) com o(s) material(is), procedência e elaboração dos objetos nos jogos tradicionais do grupo social português

Quanto ao perfil dos protagonistas dos jogos tradicionais, encontramos em relação a idade destes (quadro 47) , que metade dos jogos são praticados por pessoas com idade variada. O restante de jogos que corresponde a corrida de caícos, é praticado por protagonistas com idade acima de 14 anos, e o jogo da Malha, onde todas as pessoas podem vir a ser protagonistas.

IDADE DOS PROTAGONISTAS	PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Variada	50%	• Chinquilho • Jogo do Sapo
Todos podem jogar	25%	• Malha
Acima de 14 anos	25%	• Corrida de Caícos

Quadro 47 - Idade dos protagonistas dos jogos tradicionais do grupo social português

Sobre o sexo dos protagonistas não encontramos informação nos jogos deste grupo social, sendo todos os jogos classificados em informação não encontrada.

Em relação à estrutura de interação (quadro 48) dos jogos tradicionais do grupo social português, encontramos que a maioria dos jogos são solitários, sem comunicação e/ou contracomunicação motriz entre os jogadores. Também encontramos jogo com estrutura de interação de todos contra todos por equipe, onde diversas equipes de cooperação se enfrentam.

ESTRUTURA DE INTERAÇÃO	PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Jogos solitários	75%	• Chinquilho • Malha • Jogo do Sapo
Todos contra todos por equipe	25%	• Corrida de Caícos

Quadro 48 - Estrutura de interação dos jogos tradicionais do grupo social português

Os jogos analisados neste grupo social possuem 100% da sua rede de comunicação motriz caracterizada como exclusiva e estável, ou seja, os jogadores sabem quem são seus companheiros e quem são seus adversários e mantêm esta relação do início ao fim do jogo. Também 100% dos jogos apresentam uma rede de troca de papéis, ou seja, as possibilidades de troca dos papéis entre si permitidas pelas regras do jogo, caracterizada como fixa, onde o papel desempenhado por cada jogador durante o jogo permanece sempre o mesmo. Essas características de estabilidade de funções e relações apresentada pelos jogos portugueses é semelhante ao que ocorre no esporte, onde há uma especialização dos papéis assumidos. Nos esportes de alto rendimento, visando à busca de melhor desempenho, estes, modificaram e melhoraram seus sistemas de jogo visando sobreposição a seus adversários. Adequaram e melhoraram as características do esporte obedecendo a suas regras de acordo com posicionamento de jogadores, funções a serem obedecidas, etc. A especialização dos jogadores vem desde a característica do próprio sujeito, levando em consideração fatores físicos e

psicológicos para exercer certa função, como o treinamento individual específico para a posição a ser exercida.

Em relação à rede de interações orientadas pelo objetivo do jogo (quadro 49), que são as comunicações e/ou contracomunicações que se estabelecem para pontuar no jogo, encontramos que, a maioria dos jogos deste grupo social não possuem interações de comunicação e/ou contracomunicação, sendo “não classificados” em relação a este elemento. Quando há interação entre os jogadores nos jogos, a rede de interações orientadas pelo objetivo do jogo se dá de forma exclusivamente antagônica.

REDE DE INTERAÇÕES ORIENTADAS PELO OBJETIVO DO JOGO	PERCENTUAL DE OCORRÊNCIAS	NOME DO JOGO
Não classificado	75%	• Chinquilho • Malha • Jogo do Sapo
Rede antagônica	25%	• Corrida de Caícos

Quadro 49 - Rede de interações orientadas pelo objetivo do jogo nos jogos tradicionais do grupo social português

Sobre o Sistema de Classificação observamos que foram encontradas duas, das oito categorias do Sistema de Classificação. Encontramos, conforme mostra a figura 50, a categoria psicomotor em meio domesticado, que são jogos onde não há interação com companheiros nem com adversários, assim como, também não há incerteza referente ao entorno físico; e a categoria cooperação-oposição em meio selvagem, que são jogos onde há presença de companheiros e adversários interagindo em um meio instável, causador de incertezas. Vale destacar que a corrida de caícos foi o único jogo, dentre todos os jogos analisados neste estudo, classificado como instável em relação à interação do jogador com o entorno físico.

CAI		PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Situação psicomotriz	Psicomotor em meio domesticado	75%	• Chinquilho • Malha • Jogo do Sapo
Situação sociomotriz	Cooperação-oposição em meio selvagem	25%	• Corrida de Caícos

Quadro 50 - Classificação dos jogos tradicionais do grupo social português em relação ao Sistema de Classificação

Em relação às atividades praticadas em meio instável, na natureza, vale destacar que, pode haver, segundo Tahara (2004)

> inúmeros fatores capazes de dificultar a aderência e a manutenção à prática de tais vivências, mas o que se percebe é que, mesmo com a possível existência de empecilhos (preços, distância, medo, entre outros) que dificultam a inserção de alguns indivíduos a estas práticas, há uma forte demanda aumentando consideravelmente nos últimos tempos, inferindo que outros fatores, como as características destas atividades, podem representar, ainda, elementos relevantes e capazes de determinar a aderência às mesmas (TAHARA, 2004, p. 31).

As atividades na natureza são diversas as situações de atividades tradicionais que encontramos no cotidiano, que reforçam as mesmices, o treinamento, as repetições constantes (TAHARA, 2004). Ainda que praticadas no mesmo local, as atividades na natureza proporcionam experiências que podem ser únicas e peculiares (TAHARA, 2004).

Sobre a relação do(s) jogador(es) com o tempo, localizamos jogos que finalizam com uma pontuação limite e jogos que finalizam diante da finalização da tarefa conforme mostra a figura 51.

RELAÇÃO DO(S) JOGADOR(ES) COM O TEMPO	PERCENTUAL DE OCORRÊNCIA	NOME DO JOGO
Pontuação limite	50%	• Chinquilho • Malha
Finalização da tarefa	50%	• Jogo do Sapo • Corrida de Caícos

Quadro 51 - Modo de finalização dos jogos tradicionais do grupo social português

Em relação ao estado em que se encontram os jogos do grupo social português foi possível verificar que todos os jogos estão em fase de regressão. Vale destacar que destes, o jogo do sapo e o cinquilho, já estão extintos, sendo o jogo do sapo em particular, pela falta de equipamentos, pois desde que os equipamentos do jogo se deterioraram ninguém mais praticou (RIBAS, 2013b). A corrida de caícos encontra-se em “fase de regressão, devido a pouca utilização dos barcos movidos à vela no dia a dia dos moradores da região” (RIBAS, 2013b, p. 229).

Assim, encontramos em nosso estudo jogos tradicionais que podem ser considerados espécies em extinção, ameaçados pela modernização e mais recentemente pela globalização (RANSON, 2014). Este fato tem ocorrido com inúmeros jogos que já podemos dizer que “pertencem à categoria dos ‘mortos-vivos’ e o número de ‘sobreviventes’ continua a diminuir” (RANSON, 2014, p.125).

Ranson (2014) é um autor que se dedica a abordar especificamente sobre a extinção dos jogos tradicionais apresentando o conceito de ludodiversidade, que se refere a “variação existente entre todas as culturas de movimento” (RANSON, 2014, p.127), em analogia ao conceito de biodiversidade. Este autor aponta paralelos entre estes temas, ludodiversidade e biodiversidade, a partir de quatro mecanismos descritos por Jared Diamond que levam a extinção de uma espécie, sendo: caça predatória, ao “substituirmos o termo ‘caça’ por ‘proibição’, percebemos a ocorrência de um princípio hegemônico, pelo qual, certas brincadeiras, danças e outras atividades físicas foram proibidas de serem executadas, foram perseguidas e por fim, foram abolidas”, isso em nome da civilização, da colonização e da modernização (RANSON, 2014, p. 129); introdução de novas espécies, onde a “introdução, intencional ou não, de certas espécies em locais onde elas não

habitavam anteriormente” (RANSON, 2014, p.130) podem levar a extinção destas, ou seja, a “introdução de um esporte competitivo em uma cultura não competitiva” (RANSON, 2014, p.130) e vice-versa, podendo levar a extinção da prática; a destruição do *habitat,* conforme já mencionado anteriormente os jogos tradicionais prosperam em um *habitat* específico, correndo o risco, caso esse *habitat* se modifique, de desaparecem; e o efeito cascata que pode ver visto através do seguinte exemplo:

> pensamos na erradicação que houve durante a segunda metade do século XX de muitas brincadeiras e jogos infantis praticados nas ruas e pátios de recreação. Essa destruição em massa não teve início com o extermínio de uma espécie que levou ao extermínio de muitas outras. A destruição, nesse caso foi causada pelos três mecanismos já mencionados: caça predatória, introdução de novas espécies e destruição do *habitat*”. (RANSON, 2014, p.134).

Explicitadas as características de lógica interna e lógica externa dos jogos tradicionais do grupo social português, destacamos algumas características deste grupo social que distinguem os seus jogos tradicionais dos esportes institucionalizados, sendo elas:

- as instituições que organizam todos os jogos tradicionais portugueses são instituições não esportivas;
- os jogos tradicionais não possuem calendário que estabeleça a maioria das suas ocorrências;
- a maioria dos jogos tradicionais desse grupo social não tem a premiação como objetivo primordial;
- são jogos tradicionais, na maioria, protagonizados por pessoas de idade variada, e onde todos podem jogar;
- são jogos tradicionais que se encontram em fase de regressão, sendo que alguns jogos já estão extintos.

4.5 Características dos jogos tradicionais apresentados na pesquisa Diagnóstico dos Jogos Tradicionais do Campo e da Cidade no Estado do Rio Grande do Sul

Neste subcapítulo serão abordados os elementos de lógica interna e lógica externa, analisados neste estudo, afim de, apontar para características gerais dos

jogos tradicionais apresentados na pesquisa Diagnóstico dos Jogos Tradicionais do Campo e da Cidade no Estado do Rio Grande do Sul. Neste momento não iremos retomar todos os debates anteriores, mas sim, apresentar as principais características, e sempre que necessário, apontar novos debates que deverão ser aprofundados em outro momento.

O modelo organizativo, que diz respeito ao modo como estão organizados os jogos tradicionais, está caracterizado neste estudo de acordo com o espaço (apresentado junto com o elemento locais de jogo), a presença de calendário de ocorrência dos jogos, premiações e o modelo de instituição organizadora que os jogos seguem. Assim, encontramos em relação à instituição organizadora que 91,0% dos jogos tradicionais no estado do RS seguem um modelo não esportivo de prática conforme mostra a tabela 1. Apenas 4,5% dos jogos, que se referem a Bocha e a Bocha Rolada, do grupo social italiano, possuem como organizador das suas manifestações uma federação esportiva, é a Federação Rio-Grandense de Bocha. Ainda, encontramos 4,5% de jogos que possuem uma organização mista, ou seja, quando realizados em competições e campeonatos são organizados por uma Federação e quando realizados informalmente segundo o modelo não esportivo são organizados por grupos de amigos e membros de sociedades culturais. Os jogos com essa característica mista são encontrados apenas no grupo social alemão, são os jogos, Bolão e Tiro Rei.

Tabela 1- Instituição organizadora dos jogos tradicionais no RS

	Modelo Não Esportivo	**Modelo Esportivo**	**Modelo Misto**
Grupo Social Indígena	18,2%	-	-
Grupo Social Alemão	43,2%	-	4,5%
Grupo Social Italiano	20,5%	4,5%	-
Grupo Social Português	9,1%	-	-
Total %	**91,0%**	**4,5%**	**4,5%**

Quanto à existência de um calendário estabelecido, ou não, para a realização dos jogos, e se estes seguem a um critério estabelecido, como um campeonato, uma festividade, uma estação do ano, entre outros critérios, encontramos conforme mostra na tabela 2, que 63,6% dos jogos tradicionais analisados neste estudo possuem um calendário estabelecido e este é determinado por uma federação, confederação, por um evento ou por festas, que ocorrem periodicamente em sociedades e centros culturais. Um exemplo de jogo que tem sua ocorrência ligada a festa de centro cultural é o Ministock (grupo social alemão) que é praticado durante os Jogos Germânicos do Centro cultural 25 de julho, realizados sempre na última sexta-feira de cada mês. Também foram encontrados nos jogos tradicionais no RS, jogos que não possuem um calendário estabelecido para a sua manifestação (13,7%), são jogos como o jogo da vareta de bambu (grupo social indígena) que é um jogo inserido como conteúdo escolar, a bocha 48 (grupo social italiano) praticada em reuniões de amigos e festividades (estas não são específicas), e o cinquilho e a malha (grupo social português) que são praticados em confraternizações entre amigos.

Ainda, há ocorrência de jogos com calendário misto, que, dependendo do local onde são praticados, possuem um calendário específico para um local e para o outro não. É o caso dos jogos indígenas que são realizados tanto na escola como no evento das Manifestações Esportivas Indígenas do Guarita. Na escola os jogos não possuem um calendário estabelecido, pois fazem parte do conteúdo escolar. Já no evento existe um calendário estabelecido, sendo o evento geralmente realizado na primeira semana do mês maio. Também no jogo do Bolão, do grupo social alemão, foram encontradas características distintas em relação ao calendário de acordo com o local de prática. Existe um calendário de campeonatos municipais e estaduais de bolão controlados pela Federação de Bolão do RS e um calendário de campeonatos nacionais, controlado pela Confederação Brasileira de Bocha e Bolão, assim como, o jogo também é praticado entre amigos em diversas sociedades durante a semana e nos finais de semana, em forma de treinos amistosos não existindo um calendário para a sua manifestação. Esse grupo de jogos corresponde a 15,9% dos jogos analisados no RS. Também foram encontrados 6,8% de jogos que não continham informações a respeito da sua ocorrência, ser ou não, estabelecida por um calendário.

Tabela 2 - Ocorrência dos jogos tradicionais no RS de acordo com um calendário

	Calendário Estabelecido	**Calendário Misto**	**Calendário não Estabelecido**	**Informação não Encontrada**
Grupo Social Indígena	2,3%	11,3%	4,6%	-
Grupo Social Alemão	43,2%	2,3%	2,3%	-
Grupo Social Italiano	18,1%	-	-	6,8%
Grupo Social Português	-	2,3%	6,8%	-
Total %	**63,6%**	**15,9%**	**13,7%**	**6,8%**

Em relação à premiação (tabela 3), que neste estudo se refere à existência de prêmios, troféus, ou qualquer símbolo que configure uma recompensa pela vitória, encontramos, que a maioria dos jogos tradicionais possui uma premiação. Sendo a maioria dos jogos caracterizados por premiações muito particulares como: prêmios em gêneros alimentícios, utensílios domésticos, produtos de limpeza, erva mate, refrigerante, entre outras coisas simbólicas para premiação. Encontramos também jogos sem premiação e jogos que se apresentam de forma mista, ou seja, podem possuir ou não premiação dependendo do local onde são manifestados e do que é estabelecido quanto a esta entre os jogadores antes do início da partida. Vale destacar que foram encontradas premiações características dos esportes institucionalizados, em troféus e medalhas, porém nos jogos tradicionais elas se tornam peculiares por serem medalhas para todos os competidores, e não apenas para os vencedores como ocorre no esporte.

Tabela 3 - Premiação dos jogos tradicionais no RS

	Com Premiação	Sem Premiação	Misto
Grupo Social Indígena	2,3%	4,5%	11,4%
Grupo Social Alemão	47,8%	-	-
Grupo Social Italiano	25,0%	-	-
Grupo Social Português	4,5%	-	4,5%
Total %	**79,6%**	**4,5%**	**15,9%**

Quanto aos locais de jogo utilizados para praticar os jogos tradicionais no RS, encontramos, em relação à zona da localidade onde um jogo é praticado (tabela 4), que as zonas mais utilizadas nas localidades pesquisadas para a prática dos jogos tradicionais são os clubes, sociedades, centros culturais e seus entornos, como campos, ruas e calçadas (52,3%). Na sequência aparece o campo de futebol das comunidades (25,1%), os quais são adaptados para a prática dos diferentes jogos tradicionais. O restante dos jogos (22,6%) são jogos realizados em locais diversos, como a escola, o mar, a praça da cidade, assim como, podem não possuir local específico para prática.

Tabela 4 - Zona da localidade onde são praticados os jogos tradicionais no RS

	Sociedades, Clubes, Centros Culturais e seus entornos	Campo de Futebol da Comunidade	Outros
Grupo Social Indígena	-	6,9%	11,4%
Grupo Social Alemão	40,9%	-	6,8%
Grupo Social Italiano	4,6%	18,2%	2,2%
Grupo Social Português	6,8%	-	2,2%
Total %	**52,3%**	**25,1%**	**22,6%**

Nos jogos e esportes tradicionais da Catalunha, região da Espanha, Lavega (2006e, p.120) destaca como os espaços mais utilizados para a prática destes, as praças, ruas, espaços próximos a alguma cafeteria e ao redor de uma capela ou igreja. Ainda, “perto das localidades também são utilizados campos, estradas locais, morros, rios e áreas limítrofes, canais, reservatórios, praias ou até mesmo o mar aberto” (LAVEGA, 2006e, p.120).

Em relação à condição da zona onde se joga (quadro 5), que diz respeito à existência de uma zona específica para a prática como, ginásio, pista, cancha, etc., ou se essas zonas já existem e são adaptadas para a prática de determinado jogo, podemos dizer que encontramos no nosso estudo 68,2% dos jogos sendo praticados em zonas já existentes que sofrem adaptações para a prática dos jogos e 31,8% dos jogos sendo realizadas em zonas específicas, como canchas de bocha (Italianos), canchas de bolão (Alemães) e canchas de malha (Portugueses). Estes jogos possuem as mesmas características dos jogos catalãs, que, conforme mostra Lavega (2006e) não costumam necessitar de instalações específicas para seu desenvolvimento.

Tabela 5 - Condição da zona onde são praticados os jogos tradicionais no RS

	Zona já Existente	**Zona Específica**
Grupo Social Indígena	18,2%	-
Grupo Social Alemão	27,3%	20,4%
Grupo Social Italiano	20,4%	4,6%
Grupo Social Português	2,3%	6,8%
Total %	**68,2%**	**31,8%**

Sobre o espaço de prática dos jogos (tabela 6), que leva em consideração a existência ou não de instalações específicas, dimensões do espaço, dimensões diferentes segundo categorias, entre outras características que podem ser apresentadas de forma a regulamentar o espaço de jogo, encontramos, que 36,4% dos jogos não possuem instalações específicas, porém possuem definidas

dimensões aproximadas do espaço de jogo, são exemplos, jogos como o cabo de guerra (grupo social indígena), corrida do tamanco (grupo social alemão) e corrida do saco (grupo social italiano). Também foi possível constatar que 31,7% dos jogos são realizados com instalações específicas e com dimensões do espaço definidas. Os jogos com esta característica aparecem nos grupos sociais alemão, italiano e português, são jogos como o jogo da malha (portugueses), a bocha (italianos) e o *sprangelspiel* (alemão). Ainda, foram encontrados 29,6% de jogos que não possuem instalações nem dimensões do espaço definidas, são jogos como, bodoque (indígenas), traçador (alemães) e corrida do ovo (italianos). O restante, 2,3% de jogos, que corresponde ao jogo Tiro Rei do grupo social alemão, o qual possui instalações específicas e dimensões do espaço definidas de acordo com a formalidade do jogo. Conforme já mencionado, quando este jogo é praticado informalmente a distância entre a linha de tiro e o alvo é de 100m, já em competições a distância entre a linha de tiro e o alvo é de 50m.

Tabela 6 - Sobre o espaço de prática dos jogos tradicionais no RS

	Sem Instalações Específicas e Com Dimensões do Espaço Definidas	**Com Instalações Específicas e Com Dimensões do Espaço Definidas**	**Sem Instalações Específicas e Sem Dimensões do Espaço Definidas**	**Com Instalações Específicas e com Dimensões do Espaço Definidas de acordo com a formalidade do jogo**
Grupo Social Indígena	11,4%	-	6,8%	-
Grupo Social Alemão	15,9%	20,4%	9,1%	2,3%
Grupo Social Italiano	9,1%	4,5%	11,4%	-
Grupo Social Português	-	6,8%	2,3%	-
Total %	**36,4%**	**31,7%**	**29,6%**	**2,3%**

Em relação ao objetivo das ações no espaço de jogo localizamos que em 97,7% dos jogos tradicionais no RS o objetivo das ações no espaço de jogo, se dá

em função de um objeto, animal ou derivado deste, como o ovo, utilizado na corrida da ovo (grupo social italiano). O objeto pode ser utilizado com objetivo de ser manipulado, cortado, lançado, carregado, capturado, mantido no ar ou até mesmo o jogador pode introduzindo-se em uma zona com esse objeto. Do restante de jogos (2,3%), conforme mostra a tabela 7, tem como objetivo golpear a um jogador. Nos jogos tunisianos, pesquisados por Elloumi e Parlebas (2009), o verdadeiro objeto dos jogos, é o corpo humano e não é aleatória essa solicitação dos corpos nos jogos, existe uma relação direta com os princípios educativos quase comuns a todas as regiões.

Tabela 7 - Objetivo das ações no espaço de jogo dos jogos tradicionais no RS em relação a jogadores ou objeto/ animal

	Objeto ou Animal	**Jogadores**
Grupo Social Indígena	15,9%	2,3%
Grupo Social Alemão	47,7%	-
Grupo Social Italiano	25,0%	-
Grupo Social Português	9,1%	-
Total %	**97,7%**	**2,3%**

Em relação ao objetivo das ações no espaço de jogo, ser o espaço a ser percorrido, foi possível detectar que 79,5% dos jogos não são classificados quanto a esse objetivo por não possuí-lo. Entretanto, encontramos 20,5% de jogos tradicionais que possuem como objetivo o espaço a ser percorrido, como apresenta a tabela 8.

Tabela 8 - Objetivo das ações no espaço de jogo dos jogos tradicionais no RS em relação ao espaço a ser percorrido

	Não Classificado	Espaço a ser percorrido
Grupo Social Indígena	15,9%	2,3%
Grupo Social Alemão	43,2%	4,5%
Grupo Social Italiano	13,6%	11,4%
Grupo Social Português	6,8%	2,3%
Total %	**79,5%**	**20,5%**

Ainda, quanto ao objetivo das ações no espaço de jogo (tabela 9), encontramos que 91,0% dos jogos tradicionais são orientados por um espaço fixo como objetivo a ser alcançado e 9,1% são orientados pelo corpo de um jogador ou por um animal que se move. Vale destacar que os jogos com espaço móvel como objetivo a alcançar pertencem ao grupo social dos Indígenas e Alemães, sendo que os grupos sociais Italiano e Português apresentam 100% dos jogos com objetivo espacial fixo.

Tabela 9 - Objetivo das ações no espaço de jogo dos jogos tradicionais no RS em relação a ser fixo ou móvel

	Fixo	Móvel
Grupo Social Indígena	13,7%	4,5%
Grupo Social Alemão	43,2%	4,5%
Grupo Social Italiano	25,0%	-
Grupo Social Português	9,1%	-
Total %	**91,0%**	**9,0%**

Quanto à procedência dos materiais/objetos imprescindíveis para o desenvolvimento das atividades é possível caracterizá-los como procedentes do meio natural, quando o objeto é extraído diretamente da natureza como, por exemplo, uma pedra e produzido pelo homem, quando este objeto sofreu

transformação, passou por processo de industrialização como, por exemplo, uma corda. Já quanto à elaboração dos materiais/objetos podemos distingui-los em: artesanal, quando o processo de construção é realizado por pessoas que tem um modo próprio de elaboração do objeto podendo este ser construído pelos próprios jogadores ou por outras pessoas, ou materiais comprados/industrializados que são objetos adquiridos em lojas.

Assim, encontramos que 56,7% dos materiais dos jogos tradicionais no RS são produzidos pelo homem (tabela 10) e 43,2% são, quanto a sua elaboração classificados como material comprado/industrializado (tabela 11). Os materiais com produzidos pelo homem nem sempre são materiais comprados/industrializados, encontramos jogos como o *Rutschbahn* (grupo social alemão) com os seus materiais como, banco de madeira de aproximadamente 70 kg suspenso por duas roldanas em um cabo de aço a 3 metros do chão; escada por onde o jogador sobe para sentar na cadeira; suportes de ferro onde o cabo de aço é amarrado; lança de madeira; alvo circular em couro com 13 furos; e suporte de ferro que suspende o alvo, composto por uma haste giratória, todos produzidos pelo homem, porém não é um jogo encontrado em lojas e tão pouco comercializado em grande escala, a sua estrutura e seus objetos são construídos de maneira artesanal. Este é um jogo adaptado do antigo Jogo dos Lanceiros, onde o jogador no galope de um cavalo devia atingir uma lança em um alvo situado a longas distâncias. Apenas 18,2% dos jogos tradicionais utilizam objetos com procedência no meio natural, a maior parte destes, encontrados no grupo social indígena que possui 62,5% dos seus jogos com a procedência dos objetos em meio natural.

Tabela 10 - Procedência dos materiais utilizados nos jogos tradicionais no RS

	Produzido pelo homem	**Meios Distintos**	**Meio Natural**	**Não Classificado**
Grupo Social Indígena	4,5%		11,4%	2,3%
Grupo Social Alemão	29,5%	11,4%	6,8%	
Grupo Social Italiano	13,6	11,4%		
Grupo Social Português	9,1%			
Total %	**56,7%**	**22,8%**	**18,2%**	**2,3%**

Tabela 11 - Elaboração dos objetos utilizados nos jogos tradicionais no RS

	Comprado/ Industrializado	Comprado/ Industrializado; Artesanal - outros Atores	Artesanal - outros Atores	Artesanal- próprios Jogadores	Outros
Grupo Social Indígena	2,3%	2,3%	6,8%	4,5%	2,3%
Grupo Social Alemão	27,3%	11,4%	4,5%	-	4,5%
Grupo Social Italiano	13,6%	9,1%	-	-	2,3%
Grupo Social Português	-	-	-	-	9,1%
Total %	**43,2%**	**22,8%**	**11,3%**	**4,5%**	**18,2%**

Também localizamos na cultura lúdica do estado do RS jogos que necessitam de mais de um objeto para o seu desenvolvimento e estes procedendo de meios distintos, um procedente do meio natural e o outro produzido pelo homem (22,8%), como, por exemplo, a colher (produzida pelo homem) e o ovo (procedente do meio natural), materiais utilizados na prova corrida do ovo (italiano). Os jogos que apresentam essas características são encontrados nos grupos sociais alemão e italiano.

Igualmente ocorre com o processo de elaboração dos objetos. Foi constatado que nos jogos que possuem mais de um objeto, cada um passou por um processo de elaboração diferente do(s) outro(s). São jogos que possuem objetos comprados/industrializados e objetos elaborados artesanalmente por outros atores, essa característica diz respeito a 22,8% dos jogos. Agrupamos na categoria “outros” (18,2%) os jogos que possuem mais de um material, porém um sendo material comprado/industrializado e o outro não classificado por não ser um objeto elaborado ou industrializado (2,3%), jogo este pertencente ao grupo social italiano; jogos não classificados (6,8%) por não possuírem essa característica, são jogos pertencentes aos grupos indígena e alemão; e informação não encontrada (9,1%) que são todos os jogos do grupo social português.

Com relação à elaboração dos objetos do jogo Lavega (2006a) observa que no estudo sobre a comarca leridana de Urgell (LAVEGA et al., 2002), 43% dos protagonistas participam do processo de construção e personalização de seus materiais de jogo, 44% fazem uso de objetos sem modificar sua aparência inicial e

11% dos jogos são realizados com materiais comprados. A respeito da procedência desses materiais, 64% procedem das proximidades do ambiente rural, 25% são obtidos do entorno natural e o restante de qualquer lugar do contexto cotidiano. Este autor ainda aponta que:

> estes dados mostram como, através do jogo tradicional, se pode ensinar que é possível divertir-se e protagonizar aprendizagens inteligentes sem necessidade de dispor de excessivos recursos materiais. Portanto, estas aprendizagens motoras estão unidas a pedagogia de temas ambientais tais como o desenvolvimento e consumo sustentável, que bem tratados podem educar valores tais como: reduzir o impacto; reciclar; reutilizar; e valorizar os recursos. (LAVEGA, 2006a, p.69 – tradução nossa).

A relação do(s) jogador(es) com o(s) material(is) (tabela 12) se refere à presença ou ausência de objetos ou animais imprescindíveis para a realização dos jogos. No presente estudo encontramos 97,7% dos jogos tradicionais sendo realizados com algum tipo de objeto ou animal como elemento para o seu desenvolvimento, apenas 2,3% dos jogos não possuem nenhum tipo de objeto ou animal como elemento indispensável para a sua prática, correspondendo a um único jogo encontrado dentre todos os grupos sociais, são as lutas corporais praticadas pelo grupo social indígena.

Tabela 12 - Relação do(s) jogador(es) com o(s) material(is) nos jogos tradicionais no RS

	Com Material	**Sem Material**
Grupo Social Indígena	15,9%	2,3%
Grupo Social Alemão	47,7%	-
Grupo Social Italiano	25,0%	-
Grupo Social Português	9,1%	-
Total %	**97,7%**	**2,3%**

Os protagonistas de um jogo são os jogadores que fazem o jogo acontecer. Podem ser crianças, jovens, adultos, idosos, homens ou mulheres. Assim em relação à idade dos protagonistas dos jogos tradicionais do RS (tabela 13)

identificamos jogos que abrangem uma ampla faixa etária de protagonistas. Sendo jogos onde a idade dos jogadores varia de 3 a 80 anos (bolão de mesa, grupo social alemão), de 5 a 60 anos (corrida do ovo - grupo social italiano), de 10 a 80 anos (bocha e bocha rolada - grupo social italiano), jogos onde participam pessoas acima de 5 anos (jogo da vareta de bambu - grupo social indígena), entre outras faixas etárias. Também encontramos jogos onde pessoas de todas as idades podem jogar (jogo da malha - grupo social português; arco e flecha - grupo social indígena). Entretanto, não podemos afirmar se há ou não categorias por idade para a prática desses jogos, pois esta informação não está clara na descrição dos jogos realizada pela pesquisa do Diagnóstico.

Ainda, encontramos jogos que são praticados por adultos, onde os praticantes são pessoas com idades entre 25 e 50 anos (pregar o prego, pegar o porco, pau de sebo, cabo de guerra, ensacar milho, boliche de chucrute - grupo social alemão), entre 25 e 60 anos (debulhar milho – grupo social italiano), pessoas acima de 18 anos (lutas corporais – grupo social indígena), pessoas acima de 35 anos (bolão – grupo social alemão). As faixas etárias que não foram possíveis de agrupar em nenhuma dessas categorias, no caso foram jogos que possuem diferentes faixas etárias de acordo com o local onde são praticados, foram alocadas na categoria “outras idades”.

Tabela 13 - Idade dos protagonistas dos jogos tradicionais no RS

	Adultos	**Ampla faixa etária**	**Todas as idades**	**Outras idades**
Grupo Social Indígena	4,5%	6,8%	6,8%	-
Grupo Social Alemão	25,1%	6,8%	13,6%	2,3%
Grupo Social Italiano	6,8%	18,2%	-	-
Grupo Social Português	-	2,3%	6,8%	-
Total %	**36,4%**	**34,1%**	**27,2%**	**2,3%**

Quanto ao sexo dos protagonistas podemos caracterizar os jogos da seguinte forma: quando o jogo é praticado somente por homens é denominado masculino;

quando praticado somente por mulheres é denominado feminino; quando o jogo é praticado por homens e mulheres, porém estes praticam de forma separada, são denominados masculinos e femininos; e quando o jogo é praticado por homens e mulheres juntos é chamado misto. A informação sobre o sexo (tabela 14) não consta de forma clara em 63,8% dos jogos tradicionais descritos no Diagnóstico, não podendo estes, serem classificados de acordo com o sexo.

Entre os jogos passíveis de classificação encontramos maior expressão de jogos mistos, sendo estes encontrados nos grupos sociais, indígena (jogo da vareta de bambu e peteca), alemão (bolão de bola presa, traçador e arremesso de chopp) e italiano (arremesso de espiga de milho e corrida de carriola). Jogos onde participam somente homens correspondem a 4,5% dos jogos tradicionais. Já os jogos praticados exclusivamente por mulheres correspondem a 4,5% dos jogos, sendo localizado somente no grupo social alemão (pregar o prego, pegar a galinha). Também localizado apenas neste grupo social o único jogo que possui modalidade masculina e feminina, o jogo tiro rei. A categoria outros abrange os jogos que possuem diferença na classificação de sexo de acordo com o local onde são praticados, como por exemplo, os jogos indígenas que são praticados na escola de forma mista e no evento só por homens. No grupo social português não foi possível classificar nenhum dos jogos quanto ao sexo devido a esta informação não ser encontrada nos documentos disponíveis para este estudo.

Tabela 14 - Sexo dos protagonistas dos jogos tradicionais no RS

	Informação não encontrada	**Misto**	**Masculino**	**Feminino**	**Masculino; Feminino**	**Outros**
Grupo Social Indígena	6,8%	4,5%	-	-	-	6,8%
Grupo Social Alemão	27,4%	6,8%	4,5%	4,5%	2,3%	2,3%
Grupo Social Italiano	20,5%	4,5%	-	-	-	-
Grupo Social Português	9,1%	-	-	-	-	-
Total %	**63,8%**	**15,8%**	**4,5%**	**4,5%**	**2,3%**	**9,1%**

Em relação à estrutura de interação dos jogos tradicionais no RS encontramos esta composta por: jogos solitários, jogos cooperativos, duelos de equipe, duelos individuais e todos contra todos por equipe conforme a tabela 15. Vale ressaltar que todas as estruturas encontradas foram de interações simétricas, sendo o mesmo número de jogadores para cada equipe. Já Elloumi e Parlebas (2009) encontraram nos jogos tradicionais tunisianos estruturas de interação desiguais e originais como uma equipe contra outras (8%), um indivíduo contra todos (18%), cada um por si (40%), duelos dissimétricos de indivíduos (12%) ou de equipes (18%).

Tabela 15 - Estrutura de interação dos jogos tradicionais no RS

	Jogos Solitários	**Jogos Cooperativos**	**Duelos de Equipes**	**Duelos Individuais**	**Todos contra todos por Equipe**
Grupo Social Indígena	9,1%	4,5%	2,3%	2,3%	-
Grupo Social Alemão	40,9%	4,5%	2,3%	-	-
Grupo Social Italiano	18,2%	4,5%	2,3%	-	-
Grupo Social Português	6,8%	-	-	-	2,3%
Total %	**75,0%**	**13,5%**	**6,9%**	**2,3%**	**2,3%**

Como visto anteriormente a maioria dos jogos tradicionais não possui em sua estrutura interação com outros jogadores, são jogos psicomotores, que consequentemente levam a rede de interações orientadas pelo objetivo do jogo, que são as comunicações e as contra comunicações que se estabelecem a fim de pontuar no jogo, a um índice de 75,1% de jogos que não podem ser classificados quanto a sua rede de interações justamente por não a possuírem (tabela 16). Já quando há interações estas se dão em rede antagônica (11,4%) e rede cooperativa (13,5%), não havendo nenhum jogo pesquisado com rede mista, ou seja, que combinam os dois tipos de interações, antagônica e mista para se chegar ao êxito no jogo.

Tabela 16 - Rede de interações orientadas pelo objetivo do jogo nos jogos tradicionais no RS

	Não Classificado	Rede Cooperativa	Rede Antagônica
Grupo Social Indígena	9,1%	4,5%	4,5%
Grupo Social Alemão	40,9%	4,5%	2,3%
Grupo Social Italiano	18,3%	4,5%	2,3%
Grupo Social Português	6,8%	-	2,3%
Total %	**75,1%**	**13,5%**	**11,4%**

Hernández Moreno et al. (2007 p.294) ao catalogarem os esportes e jogos motores tradicionais canários encontraram dois subgrupos de jogos a respeito da rede de interações orientadas pelo objetivo do jogo. Um foi de práticas sem interações orientadas pelo objetivo do jogo e o outro foi de jogos com rede antagônica de interações orientadas pelo objetivo do jogo. O autor destaca a ausência de práticas com rede cooperativa e de rede mista de forma a salientar a carência de interações cooperativas ou a união da interação antagônica e cooperativa, mostrando a ausência de ambiguidade na sociedade quando algo está em jogo. Lagardera e Lavega (2003) ao apresentar considerações pedagógicas a respeito da rede de interações orientadas pelo objetivo do jogo chamam atenção para os objetivos que traçamos para as nossas aulas na escola, pois muitas vezes pensamos em objetivos de solidariedade, cooperação e ajuda e propomos jogos com rede antagônica de interações orientadas pelo objetivo do jogo, como, o futebol, o voleibol, o basquetebol, que são esportes de possuem interação de cooperação-oposição entre os jogadores, mas onde predominam ações de contracomunicação para pontuar no jogo. Assim, os autores aconselham que,

> se se pretende promover a solidariedade ou o espírito cooperativo, seria mais coerente introduzir jogos sociomotores com uma rede de interação de marca de cooperação, já que essa estrutura orienta os jogadores a buscar os companheiros para vencer (LAGARDERA; LAVEGA, 2003, p.166, tradução nossa).

Em relação à rede de comunicação motriz podemos dizer que esta apresenta as relações sociais que se estabelecem entre os jogadores durante um dado jogo, podendo essas relações serem caracterizadas como: exclusiva, quando os

jogadores têm claro quem são seus companheiros e quem são seus adversários; ou ambivalente, quando qualquer jogador pode atuar a todo momento como companheiro e/ou adversário. Ainda, a relação entre os jogadores pode ser caracterizada como: estável, quando o jogador não troca sua condição durante o jogo; ou instável, quando o jogador varia sua condição durante o transcurso do jogo, ou seja, as relações de cooperação e oposição variam durante o jogo. Assim, podemos assinalar então, que os jogos analisados neste estudo possuem 100% da sua rede de comunicação motriz caracterizada como exclusiva e estável.

Em relação à rede de troca de papéis, ou seja, as possibilidades de troca dos papéis entre si permitidas pelas regras do jogo, encontramos que 100% dos jogos tradicionais no RS apresentam uma rede de troca de papéis caracterizada como fixa, onde o papel desempenhado por cada jogador durante o jogo permanece sempre o mesmo, não havendo trocas.

Quanto ao Sistema de Classificação dos jogos e esportes proposto por Parlebas (2001), destacamos que nos jogos tradicionais do RS (tabela 17) há forte presença de jogos psicomotores, em que os jogadores atuam sem interação, eles representam 75% dos jogos tradicionais. Em contraposição, os jogos sociomotores, que possuem algum tipo de interação, representam 25% dos jogos tradicionais.

Tabela 17- Classificação dos jogos tradicionais no RS, em relação ao Sistema de Classificação

	Psicomotor Padrão	**Cooperação Padrão**	**Cooperação - Oposição Padrão**	**Cooperação-Oposição Instável**	**Oposição Padrão**
Grupo Social Indígena	9,1%	4,5%	2,3%	-	2,3%
Grupo Social Alemão	40,9%	4,5%	2,3%	-	-
Grupo Social Italiano	18,2%	4,5%	2,3%	-	-
Grupo Social Português	6,8%	-	-	2,3%	-
Total %	**75,0%**	**13,5%**	**6,9%**	**2,3%**	**2,3%**

Lavega et al. (2006d) realizou um estudo com o objetivo de realizar um inventário e análise dos jogos e esportes tradicionais de adultos praticados na atualidade em 11 regiões europeias, que resultou no inventário de 366 jogos tradicionais. Nesta pesquisa, prevaleceram os jogos psicomotores (54,8%) em relação aos jogos sociomotores (45,2%), quando se refere a interação dos participantes de forma geral. Porém está diferença não é tão expressiva quanto a que encontramos aqui nos jogos tradicionais do RS. Outro inventário realizado por Lavega (2006e) sobre os jogos tradicionais de adultos em todos os municípios da região da Catalunha-Espanha aponta para o predomínio de jogos sociomotores (58,5%) frente aos psicomotores (41,5%). Superioridade também encontrada e de forma expressiva no estudo de Elloumi e Parlebas (2009) que ao analisarem o significado sociocultural dos jogos esportivos tradicionais tunisianos, encontraram 83% das práticas ludomotoras tunisianas com interação do tipo sociomotriz e somente 22 dos 120 jogos pesquisados, ou seja, 17%, com interação de tipo psicomotriz. Isso demonstra, segundo Elloumi e Parlebas (2009), que a sociedade tunisiana não é adepta a práticas ludomotoras sem interação com outros participantes, que valorizam aspectos individuais.

Ao analisar detalhadamente a interação entre jogadores presente nos jogos sociomotores, que representam 25% dos jogos tradicionais realizados no RS, identificamos 13,5% dos jogos com interação específica de cooperação, 9,1% com interação de cooperação-oposição e 2,3% de oposição.

Estudo realizado por Ribas (2002) sobre os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) a partir das lentes da praxiologia motriz aponta que pouco mais de 40% dos jogos e esportes presentes nos PCN's pertencem a categoria de jogos psicomotrizes, e 60% das atividades são com interações sociomotrizes de cooperação, oposição e cooperação/oposição. No que tange a possibilidade de vivência mais ampliada das manifestações da cultura corporal Ribas (2002) sugere que as atividades psicomotrizes representem aproximadamente 25% das atividades de um programa de ensino. O autor sugere que:

> Para proporcionar vivências diversificadas e equilibradas para nossos alunos, sugerimos um aumento do número de atividades com características cooperativas e diminuição das atividades psicomotrizes. É importante destacar que as vivências de cooperação sempre serão uma das importantes chaves de nossa educação quando quisermos tratar deste tema. Não adianta termos um discurso se não conseguirmos fazer com que os alunos sintam na pele, na ação, na comunicação com o colega, na decisão em conjunto, diferentes formas de cooperar. (RIBAS, 2002, p.128).

Em relação à incerteza do entorno físico, que se refere às constantes leituras que o praticante tende a realizar do meio para que assim possa tomar suas decisões, encontramos 97,7% dos jogos pertencendo a um meio físico conhecido do jogador, que não oferece imprevistos de nenhum tipo. Já os 2,3% de jogos que pertencem a um meio com incerteza, representado por apenas um jogo de todos analisados neste estudo, é a corrida de caícos que ocorre em mar aberto e pertence ao grupo social português. Elloumi e Parlebas (2009) também encontraram nos jogos esportivos tradicionais tunisianos, baixa presença (6%) de jogos na classe com incerteza sendo que prevalecem os jogos desenvolvidos em um meio fortemente organizado e desprovido de incerteza (94%).

Unindo os dois critérios, interação e meio de prática, prevalece a categoria de jogos psicomotores em meio estável. Dentre os jogos tradicionais com interação psicomotriz em meio padrão encontramos jogos no RS que possuem a mesma dinâmica de interação psicomotriz que o jogo *bola canaria* (HERNÁNDEZ et al., 2007), onde, a ação motriz do jogo se realiza em solitário, porém o resultado desta ação no jogo influi na ação dos outros participantes. São jogos como o jogo da vareta de bambu (indígena), a bocha (italiano) e a bocha rolada (italiano).

Sobre a relação do(s) jogador(es) com o tempo, que leva em consideração o modo como o jogo é finalizado, encontramos nos jogos tradicionais no RS, conforme mostra a tabela 17, que 88,7% dos jogos tradicionais são finalizados após o cumprimento da tarefa. Já 9,0% tem como finalização uma pontuação limite, ou seja, são jogados até uma das equipes ou até um jogador atingir a pontuação máxima estabelecida. Apenas 2,3% dos jogos terminam com um tempo limite. Não foram encontrados, em nenhum grupo social, jogos com contabilização mista nem jogos finalizados por causas externas, como, por exemplo, os jogadores finalizarem o jogo porque é hora de ir comer, porque já não se tem mais luminosidade natural suficiente para jogar, por cansaço dos jogadores, entre outras causas.

Tabela 18 - Modo de finalização dos jogos tradicionais no RS

	Finalização da Tarefa	Pontuação Limite	Tempo Limite
Grupo Social Indígena	18,2%	-	-
Grupo Social Alemão	47,8%	-	-
Grupo Social Italiano	18,2%	4,5%	2,3%
Grupo Social Português	4,5%	4,5%	-
Total %	**88,7%**	**9,0%**	**2,3%**

A pouca porcentagem de jogos tradicionais encontrada com uma finalização por tempo limite chama a atenção justamente pelo que colocam Lavega et al. (2006d) em seu estudo sobre os jogos tradicionais de adultos praticados em 11 regiões europeias e que também encontraram baixa porcentagem de jogos nesta categoria:

> É curioso observar que o critério de finalização por um limite de tempo (tão habitual nos esportes midiáticos como o futebol, basquetebol, handebol, rugby...), só ocorre em 4% dos casos. [...] Sem dúvida, ainda não tiveram que se adaptar a influências midiáticas tão importantes como a televisão ou os patrocinadores que exigem o máximo controle sobre a duração dos encontros, para otimizar a comercialização destes produtos midiáticos (LAVEGA et al., 2006d, p.31 - tradução nossa).

O modo de finalização do jogo por tempo limite foi encontrado apenas no grupo social Italiano, é a prova arremesso de espiga de milho realizada durante a Olimpíada Rural do município de Ivorá, onde, o objetivo da atividade consiste em acertar o maior número de espigas de milho dentro de um balaio no tempo de um (1) minuto.

Assim, os dados nos revelam uma característica dos jogos tradicionais no RS, que é a finalização do jogo estabelecida, controlada. Os 89,6% dos jogos analisados no estudo de Lavega et al. (2006d,) também apresentaram um final estabelecido, isso segundo os autores facilita para gravar na memória o que aconteceu durante o jogo. Em outro estudo de Lavega (2006e) sobre os jogos e esportes tradicionais na Catalunha (Espanha) é apresentado que 88% dos jogos distinguem os vencedores dos perdedores já que estabelecem algum critério para finalização do jogo. Deste modo, podemos considerar que 100% dos jogos tradicionais analisados no RS têm

uma finalização estabelecida, seja por tempo limite, por ponto ou finalização da tarefa. Porém o que percebemos em muitos jogos é que a distinção entre ganhadores e perdedores não é o primordial no jogo, pois não se joga com finalidade unicamente competitiva. A competição se constitui em uma das características do jogo tradicional, mas não a central como se apresenta nos esportes institucionalizados.

Em relação ao estado em que se encontram os jogos tradicionais no RS, encontramos 52,2% dos jogos em fase de progressão; 34,1% dos jogos em fase estável; 11,4% em fase de regressão; e 2,3% que corresponde ao jogo bolão de mesa (grupo social alemão) que nos municípios de Nova Petrópolis e Agudo encontra-se em fase de regressão e no município de Santa Cruz do Sul encontra-se em fase estável.

Tabela 19 - Estado em que se encontram os jogos tradicionais no RS

	Fase de Progressão	**Fase Estável**	**Fase de Regressão**	**Regressão/ Estável**
Grupo Social Indígena	18,2%	-	-	-
Grupo Social Alemão	13,6%	31,8%	-	2,3%
Grupo Social Italiano	20,4%	2,3%	2,3%	-
Grupo Social Português	-	-	9,1%	-
Total %	**52,2%**	**34,1%**	**11,4%**	**2,3%**

Como podemos observar a maioria dos jogos tradicionais no RS encontra-se em fase estável, sendo evidente o esforço que vem sendo realizado pelas Comunidades, Centros Culturais, Clubes e Escolas, através de ações que visam preservar os jogos tradicionais, como preservação da própria cultura. Notamos que, há falta de políticas de Estado que se preocupem com a preservação e prática dos jogos tradicionais no RS e no Brasil em geral. Questão esta, constatada no estudo realizado por Crespaldi (2014) com objetivo de verificar se existem políticas públicas que valorizam o jogo tradicional, buscando constatar a presença ou a ausência desses jogos em programas e projetos em execução, encontrou, a nível federal que:

- No Ministério do Esporte existem quatro (4) programas, sendo eles: Jogos dos Povos Indígenas; Programa Segundo Tempo; Programa Esporte e Lazer na Cidade – Livro Brincar, Jogar e Viver; e 1ª Reunião Nacional dos Agentes do Programa Esporte e Lazer da Cidade.

- No Ministério da Cultura também foi encontrado que existem quatro (4) programas, sendo: Jogos Indígenas; Mais Cultura; Cultura Viva; e Pontinhos de Cultura.

- No Ministério da Educação não foi encontrado nenhum programa que contemple os jogos tradicionais.

Crespaldi aponta nesse estudo que, “no âmbito federal, a maior parte dos resultados estão destinados à preservação das tradições indígenas, sem fazer referência às outras etnias” (CRESPALDI, 2014, p. 49). Ainda conforme a autora “existem grandes desafios a serem superados para que o jogo tradicional esteja contemplado nas políticas públicas em todos os âmbitos governamentais” (CRESPALDI, 2014, p. 49).

Abaixo, apresentamos nos quadros 52 e 53, uma síntese com os resultados mais expressivos encontrados para cada um dos elementos da lógica interna e lógica externa analisados no presente estudo e que caracterizam os jogos tradicionais apresentados na pesquisa Diagnóstico dos Jogos Tradicionais do Campo e da Cidade no Estado do Rio Grande do Sul.

LÓGICA INTERNA E LÓGICA EXTERNA				CARACTERÍSTICA MAIS EXPRESSIVA
LÓGICA INTERNA	CAI			75,0% Psicomotor em meio domesticado
	Relação entre jogadores	Estrutura de interação		75,0% Jogos solitários
		Rede de comunicação motriz		100% exclusiva e estável
		Rede de interações orientadas pelo objetivo do jogo		75,1% Não classificado
	Rede de troca de papéis sociomotores			100% rede de papéis fixos
	Relação do(s) jogador (es) com o espaço	Objetivo das ações no espaço de jogo	Jogadores ou objeto/animal	97,7% Objeto/ animal
			Espaço a ser percorrido	79,5% Não classificado
			Fixo ou móvel	91,0% Fixo
	Relação do(s) jogador(es) com o tempo			88,7% Finalização da tarefa
	Relação do(s) jogador(es) com o(s) material(is)			97,7% Com material

Quadro 52 – Características mais expressivas de cada elemento de lógica interna analisado nos jogos tradicionais no RS

LÓGICA INTERNA			CARACTERÍSTICA MAIS EXPRESSIVA
LÓGICA EXTERNA	Perfil dos protagonistas do jogo	Idade	36,4% Adultos
		Sexo	63,8% Informação não encontrada
	Locais de jogo	Zona da localidade onde se joga	52,3% Sociedades, clubes, centros culturais e seus entornos
		Condição da zona onde se joga	68,2% Zona já existente
	Materiais	Procedência dos objetos	56,7% Produzido pelo homem
		Elaboração dos objetos	43,2% Comprado/ industrializado
	Modelo Organizativo	Espaço	36,4% Sem instalações específicas e com dimensões do espaço definidas
		Calendário	63,6% Com calendário estabelecido
		Premiação	79,6% Com premiação
		Instituição organizadora	91,0% Modelo não esportivo
	Estado em que se encontra o jogo		52,2% Fase de progressão

Quadro 53 – Características mais expressivas de cada elemento de lógica externa analisado nos jogos tradicionais no RS

Assim, caracterizados os elementos da lógica interna e lógica externa dos jogos tradicionais no RS, observamos a ausência de jogos tradicionais com algumas características referentes a lógica interna, sendo:

- Quanto à estrutura de interação não foi encontrado: jogos paradoxais, jogos um contra todos- todos contra um, jogos todos contra todos e jogos um contra todos.

- Quanto à rede de comunicação motriz não foi encontrado: jogos com rede de comunicação ambivalente e instável.

- Quanto à rede de interações orientadas pelo objetivo do jogo, não foi encontrado: jogos com rede mista.

- Quanto à rede de troca de papéis sociomotores, não foi encontrado: jogos com rede de troca de papéis locais e jogos com rede de troca de papéis gerais.

- Quanto à relação do(s) jogador(es) com o tempo, não foi encontrado: jogos finalizados com contabilização mista, ou seja, pontuação e tempo limite; jogos finalizados por causas externas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos tradicionais são compreendidos neste estudo como uma manifestação cultural detentora de características do entorno onde é produzido e de sua vida cotidiana. Carrega consigo a história e conhecimentos consolidados ao longo de gerações, que são transmitidos geralmente pela oralidade. Sobre este tema, encontramos que no Brasil há pouca produção do conhecimento que aborde os jogos tradicionais. É neste espaço que a pesquisa “Diagnóstico dos Jogos Tradicionais do Campo e da Cidade no Estado do Rio Grande do Sul” realizada pelo GPELF no ano de 2010 ganha relevância. Esta pesquisa, que foi objeto do presente estudo, descreveu os jogos tradicionais de quatro grupos sociais de maior expressividade cultural no estado, sendo: Indígenas, Alemães, Italianos e Portugueses.

Os jogos tradicionais descritos na pesquisa do Diagnóstico foram interpretados neste estudo a partir da Praxiológia Motriz, que se constitui em linhas gerais no conhecimento que trata do estudo da lógica interna de jogos e esportes. Lógica interna, que está diretamente ligada ao sistema de regras do jogo. Complementando a visão interna do jogo a Praxiologia Motriz apresenta a lógica externa, que são as relações socioculturais que envolvem o jogo. Deste modo, foi abordado neste estudo a lógica interna e externa dos jogos tradicionais desde uma perspectiva etnomotriz onde foi apresentado e discutido junto a literatura da área as características dos jogos tradicionais apresentados na pesquisa do Diagnóstico. Nesta linha, tivemos como objetivo central, analisar elementos da lógica interna dos Jogos Tradicionais no Estado do Rio Grande do Sul estabelecendo relações com os respectivos contextos descritos na pesquisa Diagnóstico dos Jogos Tradicionais do Campo e da Cidade no Estado do Rio Grande do Sul.

Ao imergimos no universo dos dados começamos a ter noção da dimensão que estas informações continham. A complexidade de organização e interpretação das informações ganhou tamanha proporção que a tela do computador não deu conta na hora de visualizarmos esses dados em conjunto, sendo necessário criar uma tabela impressa que permitisse melhor visualização dos dados, para que assim pudéssemos interpretá-los. Em linhas gerais, um dos aspectos marcantes foi a

possibilidade que esses jogos tradicionais proporcionam de uma convivência intergeracional, sendo os jogos protagonizados por pessoas de diferentes idades e gerações. Outro aspecto importante se refere à estrutura estável, fixa e simétrica que esses jogos apresentam frente à relação entre jogadores. Essas características apontam para uma estrutura pobre dos jogos tradicionais analisados, frente à riqueza que os jogos tradicionais possuem de improvisação das regras (número de jogadores, materiais, espaço de jogo) e diferentes maneiras dos protagonistas relacionarem-se entre si, podendo ser além da estrutura estável, estrutura instável e ambivalente.

Vale destacar a limitação que encontramos neste estudo durante a análise e interpretação dos resultados. Não encontramos algumas informações em relação a alguns elementos dos jogos descritos na pesquisa do diagnóstico, o que resultou que em uma apresentação superficial de alguns elementos, pois estes não puderam ser mais bem explicitados e aprofundados.

A partir da caracterização de elementos da lógica interna dos jogos tradicionais descritos no Diagnóstico podemos afirmar que as características mais expressivas encontradas nos elementos analisados nos jogos tradicionais no RS, são de: jogos psicomotores padrão em relação ao Sistema de Classificação; jogos solitários em relação à estrutura de interação; rede de comunicação exclusiva e estável em relação à rede de comunicação motriz; não classificados quanto à rede de interações orientadas pelo objetivo do jogo, isso em decorrência da característica de serem jogos solitários; rede de papéis fixos quanto à rede de troca de papéis sociomotores; objeto/animal quanto ao objetivo das ações no espaço de jogo, sendo este também caracterizado como fixo e não classificado quando se refere ao objetivo ser o espaço a ser percorrido; finalização da tarefa em relação ao modo como são finalizados os jogos; e com material quanto à relação do(s) jogador(es) com o(s) material(is). Essas características também foram as mais expressivas em cada grupo social, mostrando assim, que todos os grupos sociais seguem a mesma estrutura de jogo tradicional quanto à lógica interna.

Quando caracterizados os elementos da lógica externa dos jogos tradicionais desde uma perspectiva sociocultural, observamos que as características mais expressivas apresentadas pelos elementos analisados nos jogos tradicionais no RS, são de: adultos, em relação à idade dos protagonistas; informação não encontrada quanto ao sexo dos protagonistas; sociedades, clubes centros culturais e seus

entornos, em relação à zona da localidade onde são praticados os jogos; zona já existente, em relação à condição da zona onde são praticados os jogos tradicionais; produzido pelo homem quanto à procedência dos objetos; material comprado/industrializado quanto à elaboração dos objetos; sem instalações específicas e com dimensões do espaço definidas em relação ao espaço de jogo; com calendário estabelecido quanto à ocorrência dos jogos segundo um calendário; com premiação, em relação a haver ou não premiação nos jogos; modelo não esportivo quanto à instituição que organiza os jogos; e fase de progressão quanto ao estado em que se encontram os jogos tradicionais.

Essas características mais expressivas da lógica externa, apresentadas nos jogos tradicionais no RS, quando comparadas com os respectivos elementos em cada grupo social, mostraram que nem todos os grupos sociais seguem o padrão de expressividade encontrado nos jogos no geral. Encontramos que o grupo social indígena apresenta diferença nos aspectos relacionados à: calendário, sendo neste grupo social a maior expressividade de jogos com calendário misto, que dependendo do local onde são praticados possuem um calendário específico para um local e para o outro não; premiação, também a expressividade foi de forma mista para este elemento, podendo haver ou não premiação dependendo do local onde é praticado; zona da localidade onde são praticados os jogos, prevaleceram jogos praticados em outros locais que não sociedades/clubes e campo da comunidade; procedência dos materiais, neste grupo social os materiais são procedentes na sua maioria do meio natural; elaboração dos objetos, neste grupo a saliência foi para objetos realizados artesanalmente; e idade dos protagonistas, sendo saliente neste grupo jogos praticados por pessoas de todas as idades e ampla faixa etária.

O grupo social alemão já apresenta diferença nos aspectos: sobre o espaço, onde a maior expressividade foi de jogos com instalações específicas e com dimensões do espaço de jogo definidas; e estado em que se encontram os jogos, que para este grupo foi mais significativo jogos em fase estável. No grupo social italiano as diferenças foram nos elementos referentes à: zona da localidade onde são praticados os jogos, que neste grupo apareceu como expressivo o campo de futebol da comunidade; sobre o espaço, onde a maior marca foi de jogos sem instalações específicas e sem dimensões do espaço definidas; e idade dos protagonistas, que foi mais expressiva a categoria de ampla faixa etária. No grupo social português a diferença de expressividade em relação ao total de jogos foi para

os elementos: calendário, que neste grupo a maior saliência foi de jogos sem calendário estabelecido; condição da zona onde são praticados os jogos, que neste foram salientes jogos praticados em zona específica; sobre o espaço, onde a maior expressividade foi de jogos com instalações específicas e com dimensões do espaço definidas; elaboração dos objetos, que apresentou maior expressividade de jogos onde não foram encontradas esta informação; idade dos protagonistas, sendo mais saliente os jogos praticados por pessoas de todas as idades; e estado em que se encontram os jogos, que nesse grupo encontram-se todos em fase de regressão. Essas características distintas apresentadas nos grupos sociais quanto a expressividade de alguns elementos da lógica externa, mostram que cada grupo social, mesmo que localizados dentro do mesmo estado, apresenta características que são peculiares de cada grupo, de cada cultura que envolve esses jogos.

Para finalizar apontamos, a partir das características dos jogos tradicionais no RS, alguns temas que sugerimos para o debate com o tema dos jogos tradicionais e os quais poderão ser aprofundados em novos estudos, sendo: mercadorização; esporte espetáculo; individualismo; gênero; politicas públicas; marketing esportivo; e sociedade capitalista.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. A. B. Interfaces: o jogo e as políticas públicas. In: ZIMMERMANN, A.C.; SAURA, S.C. (Org.). **Jogos Tradicionais**. São Paulo: Pirata, 2014. p. 31-42.

ALMEIDA, A. J. M. **Esporte e cultura: análise acerca da esportivização de práticas corporais nos jogos dos povos indígenas**. 2008. 131 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade de Brasília, Brasília, 2008.

APPOLINÁRIO, F. **Dicionário de metodologia científica**: um guia para a produção do conhecimento científico. São Paulo, Atlas, 2009.

ARAÚJO, P. C. de; RODRIGUES, M. D. M. **O Jogo do Beto no Concelho da Lousã: uma expressão singular portuguesa.** [S.l.: s.n.], 2006.

ARAÚJO, P. C. de; MENDES, N. M. C.; **O jogo da bola de aro em São Miguel de Machede**. [S.l.: s.n.], 2007.

ASOCIACIÓN INTERNACIONAL DE JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES**. Estatutos de la Asociación Internacional de Juegos y Deportes Tradicionales**. Aranda de Duero, 2009.

BORTOLETO, M. A. C. A ginástica artística estudada a partir da ótica da praxiologia motriz: reflexões preliminares. In: RIBAS, J. F. M. (Org.). **Jogos e esportes**: fundamentos e reflexões da praxiologia motriz. Santa Maria: Editora da UFSM, 2008.

BORTOLETO, M. A. C. **La lógica interna de la Gimnasia Artística Masculina (GAM) y estudio etnográfico de un Gimnasio de alto rendimiento**. 2004. 667 f. Tese (Doutorado em Educação Física)-Instituto Nacional de Educação Física da Catalunha - Universidade de Lleida, Lleida, 2004.

BRACHT, V. **Sociologia crítica do esporte**: uma introdução. 3. ed. Ijuí: Unijuí, 2005. 136 p.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.

CBDG – CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE DESPORTOS NO GELO. **Conheça o Eisstocksport**, 2014. Disponível em: <http://www.cbdg.org.br/menu/artgoslista/noticias/138-conheca-o-eisstocksport-brasil-zero-grau>. Acesso em: 19 fev. 2015.

CRESPALDI, R. Jogos tradicionais, lazer e políticas públicas. In: ZIMMERMANN, A.C.; SAURA, S.C. (Org.). **Jogos Tradicionais**. São Paulo: Pirata, 2014. p. 45- 54.

DAMO, A. S. Produção e consumo de megaeventos esportivos – apontamentos em perspectiva antropológica. **Comunicação, mídia e consumo**, São Paulo, v. 8, n. 21, p. 67-92, mar. 2011.

DIAS, G.; MENDES, R. Jogos tradicionais portugueses - retrospectiva e tendências futuras. **EXEDRA**, Coimbra, n. 3, p. 51-58, 2010.

ELLOUMI, A.; PARLEBAS, P. Análise sociocultural dos jogos esportivos tradicionais tunisianos. **Fitness Performance Journal**, Rio de Janeiro, v. 8, n. 2, p. 136-145, mar./abr. 2009.

EMATER/RS – ASSOCIAÇÃO RIOGRANDENSE DE EMPREENDIMENTO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA E EXTENSÃO RURAL. **Missão.** Porto Alegre, 2009. Disponível em: < http://www.emater.tche.br/site/a-emater/missao-visao.php#.VRSV8MZViko>. Acesso em: 26 mar. 2015.

FEDERAÇÃO GAÚCHA DE BOCHA. **Federações**. Disponível em: http://www.portaldabocha.com.br/frgb/. Acesso em: 18 mar. 2015.

FENALTI, N.M da S. **Gaspar Silveira Martins e o município de Silveira Martins. Memória, Identidade e Patrimônio**. 2011. 135 f. Dissertação (Mestrado Profissionalizante em Patrimônio Cultural) – Universidade Federal de Santa Maria, UFSM, 2011.

FISS, R. L. R. S. B. A imigração portuguesa e as associações como forma de manutenção da identidade lusitana – sul do Brasil. **Revista Electrónica de Geografía y Ciencias Sociales**, Barcelona: Universidad de Bracelona, v. 27, n. 94, ago. 2001. Disponível em: <http://www.ub.edu/geocrit/sn-94-27.htm>. Acesso em: 22 jan. 2015.

FUNASA. Fundação Nacional de Saúde. **Política Nacional de Atenção à Saúde dos Povos Indígenas**. Sistema de Informações da Atenção à Saúde Indígena - Siasi. 2002. Disponível em:

<http://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/politica_saude_indigena.pdf>. Acesso em: 21 jan. 2015.

FUNDERGS – FUNDAÇÃO DE ESPORTE E LAZER DO RIO GRANDE DO SUL. **Jogos dos Povos Indígenas do RS: regulamento geral**. 2014. Disponível em: < http://www.fundergs.rs.gov.br/conteudo/1009/jogos-dos-povos-indigenas>. Acesso em: 19 mar. 2015.

GIOVANNI, G. Di. Mercantilização das práticas corporais: o esporte na sociedade de consumo de massa. **Revista Gestão Industrial**, Ponta Grossa, v. 1, n.1, p. 146-154, 2005.

GRAÇA, O. (Coord.). **Festa da Malha.** Érova: Associação de Municípios do Distrito de Évora, 2005.

HERNÁNDEZ, J. et al*.* La iniciación a los deportes de equipo de cooperación/oposición desde la estructura y dinámica de la acción de juego: un nuevo enfoque. **Lecturas, Educación Física y Deportes**, Buenos Aires, n. 33, mar. 2001.

HERNÁNDEZ, J. et al. **Catálogo de los deportes y juegos motores tradicionales canarios de adultos.** Barcelona: INDE, 2007. 335 p.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens:** o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2008.

ILUNDÁIN, J. Jogos tradicionais: na encruzilhada entre a globalização e a preservação – um estudo de caso sobre a “corrida de touros”. In: ZIMMERMANN, A.C.; SAURA, S.C. (Org.). **Jogos Tradicionais**. São Paulo: Pirata, 2014. p. 69- 88.

JAOUEN, G.; LAVEGA, P; VILLA, C. (Ed.). **Juegos Tradicionales y Salud Social**. Aranda de Duero: Asociación Cultural La Tranguilla, 2009.

LAGARDERA, F.; LAVEGA, P. **Introducción a la Praxiología Motriz.** Barcelona: Paidotribo, 2003.

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

LAVEGA, P. et al. O. Estudi deis jocs populars/tradicionals a la vall del Corb (Urgell). **Revista d 'Etnologia de Catalunya**, Barcelona, n. 20, p.188-190, 2002. Disponível em: http://www.raco.cat/index.php/RevistaEtnologia/article/view/49278/57230. Acesso em: 20 jan. 2015.

LAVEGA, P. Educar las conductas motrices: un desafío para la educación física del siglo XXI. *In:* V Simposium Internacional: Educación Física, Deporte y Turismo Activo, 2004. **Ponencias.** Las Palmas de Gran Canaria: Asociación Científico Cultural de Investigación y Docencia en Actividad Física y Deportes, 2004.

LAVEGA, P. El juego y la tradición en la educación de valores. **Educació Social**, Barcelona, n.33, p. 54-72, 2006a.

LAVEGA, P. (ed.). **Juegos Tradicionales y Sociedade en Europa**. Barcelona: Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales, 2006b.

LAVEGA, P. Los juegos y deportes tradicionales en Europa: entre la tradición y la modernidad. **Apunts**, Barcelona, n. 85, p. 68-81, 2006c. Disponível em: < http://www.revista-apunts.com/es/hemeroteca?article=118&highlight=Los>. Acesso em: 22 fev. 2015.

LAVEGA, P. et al. Los juegos y deportes tradicionales en Europa: juega con tu corazón, comparte tu cultura. In: LAVEGA, P. (ed.). **Juegos Tradicionales y Sociedade en Europa**. Barcelona: Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales, 2006d.

LAVEGA, P. Los juegos y deportes tradicionales en Cataluña. In: LAVEGA, P. (ed.). **Juegos Tradicionales y Sociedade en Europa**. Barcelona: Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales, 2006e.

LAVEGA, P. Classificação dos jogos, esportes e as práticas motrizes. In: RIBAS, J. F. M. (Org.). **Jogos e esportes: fundamentos e reflexões da praxiologia motriz**. Santa Maria: Ed. da UFSM, 2008.

LAVEGA, P. **Juegos tradicionales, emociones y educación de competencias.** II Curso de formación sobre O Patrimonio Lúdico. O Jogo Tradicional e as didácticas especificas. Melide 22-23 octubre 2010.

LAVEGA, P. et al. Os jogos tradicionais no mundo: associações e possibilidades. **Licere**, Belo Horizonte, v.14, n.2, jun. 2011.

LEE, J.Y. Uma perspectiva sobre os jogos e esportes tradicionais abrangendo o Oriente e o Ocidente. In: ZIMMERMANN, A.C.; SAURA, S.C. (Org.). **Jogos Tradicionais**. São Paulo: Pirata, 2014. p. 91-103.

MAESTRO, F. Los juegos y deportes tradicionais em Aragón. In: LAVEGA, P. (ed.). **Juegos Tradicionales y Sociedade en Europa**. Barcelona: Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales, 2006.

MARIN, E. C. Entretenimento: uma mercadoria com valor em alta. **Movimento**, Porto Alegre, v. 15, n. 02, p. 211-231, abr./jun. 2009.

MARIN, E. C. et al. Jogos tradicionais no Estado do Rio Grande do Sul: manifestação pulsante e silenciada. **Movimento**, Porto Alegre, v. 18, n. 03, p. 73-94, jul/set. 2012.

MARIN, E. C.; RIBAS, J. F. M. (Org). **Jogo tradicional e cultura.** Santa Maria: Editora UFSM, 2013.

MARIN, E. C. Grupo social Alemão. In: MARIN, E. C.; RIBAS, J. F. M. (Org). **Jogo tradicional e cultura.** Santa Maria: Editora UFSM, 2013a.

MARIN, E. C. Grupo social Italiano. In: MARIN, E. C.; RIBAS, J. F. M. (Org). **Jogo tradicional e cultura.** Santa Maria: Editora UFSM, 2013b.

MARINHO, A. Atividade na natureza, lazer e educação ambiental: refletindo sobre algumas possibilidades. **Motrivivência**, Florianópolis, n. 22, p. 47-70, jan. 2004. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/1184>. Acesso em: 16 mar. 2015.

MASCARENHAS, F. O pedaço sitiado: cidade, cultura e lazer em tempos de globalização. **Rev. Bras. Cienc. Esporte**, Campinas, v. 24, n. 3, p. 121-143, maio. 2003.

MASCHIO, V.; RIBAS, J. F. M. O jogo enquanto conteúdo escolar na abordagem crítico-superadora. **Educación Física y Deportes**, Buenos Aires, v. 16, n. 157, jun. 2011.

MILLS, W. **A Imaginação Sociológica**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1972.

MOLLEDA, F. T. Los juegos y deportes tradicionales en Cantabria. In: LAVEGA, P. (ed.). **Juegos Tradicionales y Sociedade en Europa**. Barcelona: Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales, 2006. p. 97-111.

NAVARRO, V.; CASTRO, U. Los juegos y deportes tradicionales en Canarias : el caso canario ante la estructuración de los juegos y deportes tradicionales Canarios. In: LAVEGA, P. (ed.). **Juegos Tradicionales y Sociedade en Europa**. Barcelona: Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales, 2006.

NORONHA, A. E. Análise sobre o ordenamento territorial no Rio Grande do Sul. **Caminhos de Geografia**, Uberlândia, v.18, n.7, p.27-36, jun. 2006.

PARLEBAS, P. **Juegos, deporte y sociedad**. Léxico de praxiología motriz. Institut National du Sport et de l'Éducation Physique. Barcelona: Paidotribo, 2001.

PARLEBAS, P. Elementos de sociologia del deporte. Málaga: Instituto Andaluz del Deporte, 2003.

PARLEBAS, P. El destino de los juegos : herancia y filiación. In: LAGARDERA, F. ; LAVEGA, P. (ed). **La ciência de la acción motriz**. Lleida: Edicions de la Universidad de Lleida, 2004

PESAVENTO, S. J. **História do Rio Grande do Sul**. 6ª ed. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1992.

PILATTI, L. A. Guttmann e o tipo ideal do esporte moderno. In: PRONI, M. W.; LUCENA, R. F. (Org.). **Esporte**: história e sociedade. Campinas: Autores Associados, p. 63- 76, 2002.

PINTO, L. M. S. M.; GRANDO, B. S. (Org.). **Brincar, jogar, viver : IX jogos dos povos indígenas**. 2.ed. Brasília: Gráfica e Editora Ideal, 2011. 258 p.

PRONI, M. W. Brohm e a organização capitalista do esporte. In: PRONI, M. W.; LUCENA, R. F. (Org.). **Esporte**: história e sociedade. Campinas: Autores Associados, p. 31- 62, 2002.

PRONI, M. W.; LUCENA, R. F. (Org.). **Esporte**: história e sociedade. Campinas: Autores Associados, 2002. 248 p.

RAMOS, J. R. S. **A teoria praxiológica de Pierre Parlebas e sua aplicação na análise de um jogo tradicional brasileiro**. 1998. 182 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física)-Universidade Gama Filho, Rio de Janeiro, 1998.

RAMOS, J. R. S. et al. (Org.) **Praxiologia motriz no Brasil**. Niterói: Intpress, 2004.

RAMOS, J. R.S. **O jogo como linguagem:** A abordagem funcionalista da linguagem nas práticas corporais coletivas. 2007. 190 f. Tese (Doutorado em Letras)-Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2007.

RENSON, R. Salvaguardando a ludodiversidade : O papel de um museu de esportes na promoção e proteção da cultura do movimento. In: ZIMMERMANN, A. C.; SAURA, S. C. (Org.). **Jogos Tradicionais.** São Paulo: Editora Laços, p. 123- 150, 2014.

RIBAS, J. F. M. **Contribuições da praxiologia motriz para a educação física escolar**: ensino fundamental. 2002. 256 f. Tese (Doutorado em Educação Física)-Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2002.

RIBAS, J. F. M. Praxiologia Motriz. In: GONZÁLEZ, F. J.; FENSTERSEIFER, P. E. (Org.). **Dicionário Crítico de Educação Física.** Ijuí: Unijuí, p. 339-342, 2005.

RIBAS, J.F.M. (Org.). **Jogos e esportes: fundamentos e reflexões da praxiologia motriz**. Santa Maria: Ed. da UFSM, 2008. 208 p.

RIBAS, J. F. M. Praxiologia Motriz: instrumentalizando a prática pedagógica para o ensino dos esportes coletivos**. Motriz**, Rio Claro, v.16, n.1, p.240-250, jan./mar. 2010.

RIBAS, J. F. M. Grupo social Indígena. In: MARIN, E. C.; RIBAS, J. F. M. (Org). **Jogo tradicional e cultura.** Santa Maria: Editora UFSM, 2013a.

RIBAS, J. F. M. Grupo social Português. In: MARIN, E. C.; RIBAS, J. F. M. (Org). **Jogo tradicional e cultura.** Santa Maria: Editora UFSM, 2013b.

RIBAS, J. F. M. (Org.). Paxiologia motriz e voleibol: elementos para o trabalho pedagógico. Ijuí : Unijuí, 2014. 208 p.

RIO GRANDE DO SUL. **Atlas socioeconômico do estado do Rio Grande do Sul**. Porto Alegre: Secretaria da Coordenação e Planejamento do Estado do Rio Grande do Sul, 2002. Disponível em: <http://www.seplag.rs.gov.br/atlas/atlas.asp?menu=555>. Acesso em: 21 de janeiro de 2015.

ROCHA, M. E. M. Consumo traz felicidade? A publicidade no centro da cultura. **Comunicação, mídia e consumo**, São Paulo, v. 8, n. 23, p. 161-179, nov. 2011.

RUIZ, M. J. F. Trabalho coletivo na escola pública: contribuições pedagógicas de Anton Semionovitch Makarenko. **Org & Demo**, Marília, v. 9, n. 1/2, p. 223-240, jan./dez., 2008.

SAAD, D. S.; SAAD, D. S.; MACHADO, M. V. M. Quarta colônia de imigração italiana, patrimônio cultural e turismo no planalto central do rio grande do sul, no sul do brasil. **Revista América Patrimônio**, Santiago do Chile, n. 4, p. 55-68, 2012. Disponível em: <http://www.revistaamericapatrimonio.org/index.html>. Acesso em: 26 mar. 2015.

SANTOS, G. F. L. Jogos Tradicionais e a Educação Física. Londrina: EDUEL, 2012. 208 p.

SÁNCHEZ GAMBOA, S. **Pesquisa em educação**: métodos e epistemologias. Chapecó: Argos, 2007.

SARAVÍ, J. R. La Praxiología motriz: presente, pasado y futuro. Entrevista a Pierre Parlebas. **Movimento**, Porto Alegre, v.18, n.01, p.11-35, jan./mar. 2012.

SÁ-SILVA, J. R.; ALMEIDA, C. D. de; GUINDANI, J. F. Pesquisa documental: pistas teóricas e metodológicas. **Revista Brasileira de História e Ciências Sociais**, São Leopoldo, n. 1, p. 01-15, jul. 2009.

SILVA, G. P.; VENDRUSCOLO, R. (Org). **Experiências Inovadoras em Extensão Rural na Agricultura Familiar na Região de Abrangência do Instituto Federal Farroupilha Campus São Vicente do Sul**. São Vicente do Sul, IFFarroupilha–Campus São Vicente do Sul, 2012.

SOARES, C. L. et al.**Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

SOARES, L. E. S.; SILVA, P. N. G.; RIBAS, J. F. M. Comunicação motriz nos jogos populares: uma análise praxiológica. **Movimento**, Porto Alegre, v. 18, n. 3, p. 159-182, jul./set. 2012.

SHUCH, H. J. **Sociedades alemãs:** a cultura através dos tempos. Porto Alegre: Corag, 2008.

TAHARA, A. K. A aderência às atividades físicas de aventura na natureza, no âmbito do lazer. 2004. 96 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Motricidade) - Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2004.

TERENA, C. J. Brincar, jogar e viver indígena: a memória do sonho realizado. In: PINTO, L. M. S. M.; GRANDO, B. S. (Org.). **Brincar, jogar, viver : IX jogos dos povos indígenas**. 2.ed. Brasília: Gráfica e Editora Ideal, 2011. 258 p.

TORRES, L. H. A colonização açoriana no Rio Grande do Sul (1752-63). **Revista do Departamento de Biblioteconomia e História da FURG**, Rio Grande, v. 16, p. 177-189, 2004.

UNESCO - Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura. **Patrimônio cultural imaterial**. Disponível em: <http://en.unesco.org/themes/intangible-cultural-heritage>. Acesso em: 24 fev. 2014.

VIGNE, M. Las actividades tradicionales de ocio como reflejo de una sociedad. **Acción Motriz**, Las Palmas de Gran Canaria, n.7, p. 62-76, jul./dic. 2011. Disponível em: <http://www.accionmotriz.com/revistas_ver.php?id=11>. Acesso em: 22 fev. 2015.

ZIMMERMANN, A. C.; SAURA, S. C. (Org.). **Jogos Tradicionais.** São Paulo: Editora Laços, 2014.

ANEXOS

Anexo A: Índice temático do livro Juegos, deporte y sociedade. Léxico de praxiologia motriz

ÍNDICE TEMÁTICO

APARTADO DE LOS CONCEPTOS BÁSICOS

Acción motriz....41
Comotricidad❖....73
Comportamiento motor....80
Conducta motriz....85
Conocimientos (declarativos y procedimentales)❖....87
Dominio de acción motriz❖....161
Epistemología....189
Especificidad....195
Esquema corporal❖....202
Función práxica....233
Inconsciente motor....253
Juego deportivo....276
Kinantropología....299
Kinología....300
Lógica interna....302
Motricidad....341
Pertinencia....347
Praxiología motriz....354
Praxia....352
Práxico....354
Principio de acción❖....362
Psicomotricidad....371
Situación comotriz❖....422
Situación motriz....423
Situación psicomotriz....425
Situación sociomotriz....427
Tarea motriz....441
Teoría de los juegos deportivos....457

APARTADO DE LA MODELIZACIÓN

Clasificación....56
Definición operacional❖....102
Distancia de enfrentamiento motor....150
Distancia de espera....152
Distancia de carga....149
Distancia de guardia....153
Duelo....167

Espacio individual de interacción....193
Grafo....238
Interacción de marca....267
Jugada....298
Locograma....301
Ludograma....310
Ludosistema....324
Matriz de interacciones motrices....325
Modelo....340
Modelización....339
Operacional❖....343
Operacionalización❖....343
Partición....345
Paso (de la puntuación)....346
Praxiograma....354
Puntuación....377
Red de coaliciones❖....385
Red de comunicación(es) motriz(es)....387
Red de cambios de rol sociomotor....378
Red de cambios de subrol sociomotor....382
Red de interacciones de marca....393
Red de rivalidad❖....395
Sistema de tanteo....421
Soporte de marca....435
Universales....463

APARTADO SOCIOINSTITUCIONAL

Casi deporte❖....50
Casi juego deportivo❖....53
Competición motriz....79
Contrato lúdico....94
Deporte....105
Deportificación❖....131
Desdeportificación❖....147
Domesticado/salvaje....155
Efecto perverso lúdico....176
Ergomotricidad....191
Espectacularidad deportiva....197
Etnoludismo❖....223
Etnomotricidad....227
Hábitos....242
Infrajuego❖....263
Juego deportivo institucional....281
Juego deportivo tradicional....286
Ludodeportivo....312
Ludomotricidad....312
Proxemia....367
Redeportificación❖....398
Suprajuego❖....438
Tecnojuego❖....443
Temporalidad ludodeportiva❖....445

APARTADO DE LA INTERACCIÓN

Comunicación motriz....81
Comunicación práxica....82
Comunicación práxica directa....84
Comunicación práxica indirecta....84
Contracomunicación motriz....99
Descentración sociomotriz....146
Empatía sociomotriz....188
Estatus sociomotor....208
Inteligencia sociomotriz....266
Interacción motriz....269
Interacción motriz directa....271
Interacción motriz esencial....272
Interacción motriz indirecta....273
Interacción motriz inesencial....274
Intermotricidad❖....275
Juego paradójico....293
Rol sociomotor....399
Sociomotricidad....427
Sociopraxia....430
Subrol sociomotor....430

APARTADO PEDAGÓGICO

Didáctica❖....148
Educación física....172
Efectos esperados❖....180
Efectos obtenidos❖....181
Efectos pedagógicos❖....185
Efectos perseguidos❖....186
Inteligencia motriz....265
Juego psicomotor....296
Juego sociomotor....297
Ludización....309
Ludizar....310
Motricidad inteligente....341
Motricista....342
Ortomotricidad....344
Ortomotricista....344
Pedagogía....346
Psicocinética....369
Semiotrizar....419
Transferencia de aprendizaje....459

APARTADO SEMIOTRIZ

Código semiotor....72
Descodificación semiotriz....146
Ecojuego❖....170
Función metamotriz....232
Función semiótica....236
Función semiotriz....237
Gestema....238
Indicio....260
Kinesia....299
Ludema....309
Metacomunicación motriz....326
Metamotricidad....338
Praxema....349
Semiología....405
Semiotricidad....406
Semiotrización....419
Signo....420
Sociopraxema....429

APARTADO DE LA DECISIÓN

Algoritmo motor❖....43
Anticipación motriz....48
Decisión motriz....101
Estereotipo motor....211
Estrategia motriz....215
Incertidumbre....248
Inteligencia psicomotriz....265
Ludividad....309
Preacción....358
Preactuar....361
Teoría de los juegos....454

APÊNDICES

Apêndice A – Foto da planilha Excel em tamanho de cartaz, com 2 metros de comprimento e 1,5 metros de largura