

Aspectos sócio-culturais e análise praxiológica de uma brincadeira de roda Satere-Mawé - Amazonas

Miriam Martins Freitas¹

Artemis de Araújo Soares²

Resumo: Este trabalho teve como objetivo analisar as representações sóciomotrizas e culturais presentes na brincadeira de roda, chamada de *CACURI*, típica dos Povos Sateré-Mawé/AM. Sob o foco da Praxiologia motriz podemos definir o *Cacuri* como uma atividade sóciomotriz caracterizada como CAI na classificação de P. Parlebas, ou seja, é realizada com Companheiro, na presença de Adversário e sem Instabilidade no entorno físico. Diante das teorias da corporeidade podemos perceber as formas de representações sócio-culturais e a partir desse olhar é inegável que as crianças aprendem brincando, recriando o seu cotidiano, sem qualquer intenção consciente de uma atividade produtiva de sobrevivência, apenas pelo simples fato de copiarem a vida adulta. E sendo assim nos deparamos com mais um ponto a ser analisado diante da corporeidade, pois a pesca com o *Cacuri* é realizada pelos homens da comunidade e a brincadeira é típica do mundo imaginário das meninas.

Palavras-chave:

Cacuri, práticas sociomotrizas, sateré-mawé; brincadeira indígena.

¹ Aluna especial do Programa de Pós-Graduação Sociedade e Cultura na Amazônia – PPGSCA- UFAM. miriammartins01@yahoo.com.br

² Prof.^a Dra. da Faculdade de Educação Física e Fisioterapia e do PPGSCA – FEFF- UFAM. artemissoares@yahoo.com.br

INTRODUÇÃO

O olhar sociocultural sobre o corpo traz o entendimento de que as semelhanças ou diferenças físicas são frutos de um conjunto de significados que cada sociedade inscreve em seu corpo, ao longo do tempo, “por ser ele o meio de contato primário do indivíduo com o ambiente que o cerca”. (DAOLIO, 1995 *apud* ALMEIDA E SUASSUNA, 2010, p. 57). Assim Ferreira, Vinha e Souza, (2008, p. 48) nos conceitua que:

“A cultura estabelece padrões de comportamento, no caso do corpo, desenvolve padrões culturais específicos. Os significados do jogo humano estão localizados na interação da pessoa, de seu ambiente e dentro da produção coletiva de cada sociedade. Todos, a partir do nascimento, estamos inseridos em uma cultura, o que significa a partilha de uma construção simbólica que influencia nossas decisões pessoais, mesmo reconhecendo sua dinamicidade. Essa construção simbólica fundamenta o conjunto de significados, definindo a unidade interna de todas as manifestações sócio-culturais dos diferentes grupos. Entre indígenas, o fundamento vem do mito, transmitido oralmente de uma geração à outra, fecundando o modo de viver, sendo renovado e renovando constantemente a cultura, fortalecendo o sentimento de envolvimento na defesa da identidade, conseqüentemente na preservação do patrimônio cultural de cada sociedade”.

Desde as sociedades mais remotas da antiguidade, o lúdico teve papel importante na criação e manutenção das identidades culturais de cada sociedade, portanto é imprescindível ressaltar que nas sociedades indígenas as crianças aprendem brincando e recriando o seu dia-a-dia de forma prazerosa, assim como nos jogos lúdicos destas mesmas sociedades há uma prevalência dos jogos cooperativos, pois tem grande importância na vida adulta a cooperatividade. A Praxiologia Motriz centra sua atenção no estudo das ações motrizes, que representam as propriedades emergentes dos sistemas praxiológicos e surgem como conseqüência de que esses sistemas estão

dotados de uma determinada estrutura, ou seja, possuem uma ordem estabelecida. Lagardera Otero e Lavega Burgués (2003). As ações que emergem como produto de um determinado sistema praxiológico são portadoras de uma informação práxica determinante, pois ostentam a peculiaridade de remetê-las por si mesmas ao sistema praxiológico de pertinência, claramente identificáveis por ele. Assim P. Parlebas (2001, p.41) define a ação motriz como: “o processo de adaptação das condutas motrizes de um ou vários sujeitos ativos em uma situação motriz determinada. *apud* (LAGARDERA OTERO e LAVEGA BURGUÉS, 2003, p.48).

O JOGO CACURI

Cacuri# é uma espécie de armadilha para pescar, confeccionada de talo de inajá, um tipo de palmeira existente na região amazônica, medindo de 30 cm até 1m dependendo da profundidade do igarapé que irá ser colocada, utilizada pelos Sateré-Mawé/AM (Tuxaua Fausto Andrade#).

Fig.01 Planta Inajá#
para pescar#

Fig.02 Cacuri – armadilha

Cacuri também é uma brincadeira cantada de roda tipicamente feminina entre os Sateré-Mawé/AM, que representa a armadilha usada para pescar, realizada da seguinte forma: as meninas dão-se as mãos dispostas em círculo, e uma menina (que simboliza o peixe) fica no centro da roda. As meninas começam a girar cantando – *Jacaú, Jacaú, Pirawawa* - e as meninas da roda seguem repetindo a música até a menina que está no centro da roda consiga fugir da armadilha. Então a menina que permitiu que a menina-peixe fugisse de dentro da roda, vai trocar de lugar com ela indo para o meio da roda, e tudo recomeça. *Jacaú* representa a armadilha e *Pirawawa* – representa os peixes, a piracema, significando que sempre terá peixes na armadilha.

ANALISE PRAXIOLOGIA

“Parlebas (1981) propõe uma classificação das práticas motrizes elaboradas a partir da concepção de qualquer situação motriz como um sistema no qual o participante se relaciona globalmente com o entorno físico e com outros possíveis protagonistas.” (LAGARDERA OTERO e LAVEGA BURGUÉS, 2008, p. 83).

Estes mesmo autores nos explicam que:

“Aparecem dois componentes importantes de qualquer situação motriz: os protagonistas, que o autor considera atendendo ao critério de presença ou ausência de companheiros (C) e/ou adversários (A), e o espaço de ação, distinguindo conforme o critério de presença ou ausência de incerteza (I) referente ao entorno físico. A combinação desses três critérios do CAI nos possibilita caracterizar qualquer situação motriz”. (LAGARDERA OTERO e LAVEGA BURGUÉS. 2008 p. 83).

O *Cacuri*, brincadeira cantada de roda envolve um número relativo de participantes, sendo, portanto, caracterizado como uma prática sóciomotriz de cooperação-oposição, classificada como CAI na teoria de Pierre Parlebas. As atividades se desenvolvem num entorno físico estável, envolvendo várias pessoas - presença de Companheiros e Adversário e a situação motriz de oposição se classifica Um x Todos, onde o jogo se caracteriza por ser em grupo e um protagonista tem que enfrentar todos os demais participantes. Por ser um jogo tradicional as ações são predominantemente lúdicas. (Lagardera Otero e Lavega Burgués, 2003).

AS REGRAS

Todos os jogos e esportes que conhecemos foram criados a partir de um acordo ou uma convenção humana. Aqui referimo-nos ao jogo de maneira claramente intencional, visto que não é em vão que esta comunidade representa uma das manifestações da cultura indígena, a pesca, havendo inclusive quem afirme como Huizinga, (1972, p. 63) que “a cultura surge em forma de jogo, que a cultura, a principio, se joga” (LAGARDERA OTERO e

LAVEGA BURGUÉS, 2003, p. 59). A convenção lúdica está na base de toda elaboração regulamentar, que se configura a partir de um acordo verbal e transitório. [...] A convenção se faz explícita mediante regra, que é a expressão de como fazer, como se deve fazer ou como convém fazer uma determinada coisa. Lagardera Otero e Lavega Burgués, (2003). No nosso caso, o *Cacuri* é sustentado por uma tradição oral, mas possui regras que são seguidas e respeitadas, também denominadas por (Robles, 1984, p.149 *apud* Lagardera Otero e Lavega Burgués, 2003) de regras prescritivas ou técnico-convencionais que “são aquelas que estabelecem os requisitos necessários para a realização da ação”. E segundo Parlebas (2001, p. 209), “essas regras prescritivas definem o estatuto sociomotriz dos jogadores intervenientes, já que estabelecem as condições de um contrato lúdico e definem o campo de atuação motriz do jogador” (LAGARDERA OTERO e LAVEGA BURGUÉS, 2003, p.61).

EM RELAÇÃO AO OUTRO

Neste jogo existem dois tipos bem claros de relação entre os jogadores.

-Relação do tipo cooperativa: pois se estabelece uma comunicação motriz em os participantes que formam a roda representando a armadilha. Neste jogo é importante o sincronismo e a união entre as participantes, havendo contato direto no ato de se darem as mãos criando uma roda forte e estável, para que a menina-peixe que se encontra no meio da roda não consiga fugir.

- Relação de oposição: onde se estabelece uma contracomunicação, em que a relação da menina-peixe com o grupo não é de confronto direto, mas uma forma de disputa exigindo pouca força e muita habilidade para escapar da roda, sendo necessário que ela faça uma leitura das jogadoras, processo denominado (Lavega Burgués, 2008, p. 94) de “decodificação das ações dos demais”, que formam a roda, para criar o momento oportuno da fuga. Sendo o tipo *Um x Todos* - uma subcategoria de Situações Motrizes de Oposição, (Lagardera Otero e Lavega Burgués, 2003) - significa que um jogador se opõe

aos demais participantes e quando o protagonista, no caso a menina-peixe, alcança seu objetivo – que é a fuga- há a permuta de lugares com a menina que permitiu sua fuga.

Participam do jogo quantas pessoas quiserem para formar a roda e uma única pessoa representa o peixe que fica no centro dessa roda. O sucesso do jogo não está na fuga, mas no maior número possível de tentativas de escapar sem sucesso, o que representa a continuidade do jogo e a fortaleza do grupo.

EM RELAÇÃO AO ESPAÇO

Neste jogo é necessária a existência de espaço físico caracterizado com entorno físico estável e a relação do espaço pode ser caracterizada sob dois olhares: o das meninas que formam a roda e o da menina-peixe.

- as meninas que formam a roda: o espaço pode ser um campo de terra batida ou mesmo dentro de casa, sendo livre o espaço, pois não há limitação ou especificação para que as meninas possam formar a roda e executar giros sucessivos ao cantarem. O deslocamento é realizado livremente podendo a roda deslocar-se ao girar, que pode ser tanto no sentido horário quanto no anti-horário. O sentido do girar da roda se dá em função de estratégias para enganar a menina-peixe: a roda gira no sentido horário e no momento seguinte que a menina-peixe tenta escapar a roda muda o sentido para anti-horário impedindo assim a sua fuga.

- menina-peixe: possui espaço limitado, definido pelo espaço da roda, e seu diâmetro varia de acordo com a quantidade de meninas que compõe a roda. A fuga desse espaço-armadilha vai depender da possível desatenção de uma pessoa da roda e da perspicácia da menina peixe, comprovando suas habilidades de “decodificação dos demais”, no ato de conseguir escapar.

EM RELAÇÃO AO MATERIAL

Não há utilização direta de material, havendo apenas uma relação na forma imaginária, como forma de interpretação de uma armadilha de pesca e de um peixe na brincadeira de roda, caracterizando o *Cacuri*.

EM RELAÇÃO AO TEMPO

Para o jogo do *Cacuri* não observamos uma determinação de quando encerrar ou parar o jogo, não havendo limite de tempo, pois não há perdedor nem vencedor, e mesmo sendo uma das características do jogo a disputa, o que podemos ressaltar é o processo motivador em continuarem a representar a armadilha e a fuga do peixe, sem limite de tempo. Pode-se repetir o jogo quantas vezes se desejar ou enquanto existir prazer em continuar o jogo, entretanto a menina-peixe após inúmeras tentativas de fuga ao se sentir cansada pode pedir para parar ou mesmo para trocar de lugar com uma das meninas da roda. O grupo pode ainda decidir por trocar a menina-peixe após inúmeras tentativas sem sucesso ou mesmo decidir por encerrar a brincadeira. Desta forma “a questão do tempo se torna muito importante, porque muitas vezes temos que decidir quando terminar o jogo sem autorização prévia. (Soares, 2010, p. 54). Podemos perceber a existência de um tempo rítmico, onde o ritmo da cantiga determina a velocidade com que giram e vice-versa.

ANALISE SÓCIO-CULTURAL

Nossa proposta inicial não se baseia em analisar o espaço vital enquanto aldeia e ambiente natural ou a organização social e econômica, nem tão pouco os sistemas religiosos e as tradições, mas somente a brincadeira em si e seus elementos enquanto integrantes do mundo imaginário de determinado grupo infantil que a utiliza como representação do mundo dos adultos.

“A análise é, portanto, escolher entre as estruturas de significação [...] e determinar sua base social e sua importância” (Geertz, 2008, p. 07).

O *Cacuri* enquanto brincadeira de roda é um jogo simbólico, pois possui dois elementos físicos representados de forma imaginária, que constituem a brincadeira em si: a armadilha para pescar e o peixe a ser pescado. Na brincadeira, apenas uma menina simboliza o peixe enquanto as demais, unidas

em forma circular, representa a armadilha, o cacuri, levando a seguinte interpretação - a pesca é realizada de forma cooperativa e somente é pescado o suficiente para alimentar o grupo, pois percebemos que entra na armadilha somente um peixe por vez.

Analisando o brinquedo cantado temos a seguinte interpretação, que se resume em três palavras: *jacaú*, *jacaú*, *pirawawa* e que se repete continuamente até que decidam pelo término da brincadeira. *Jacaú* é a armadilha e *pirawawa* é a piracema#. Percebemos ainda três formas de representações sócio-culturais na brincadeira como um todo: o cacuri como forma primitiva de pesca; a *piracema* como sinal de fartura para a comunidade; e o peixe simbolizando a principal fonte alimentar. Sendo o cacuri- armadilha- confeccionado somente do talo de inajá, na brincadeira é representado somente pelas meninas, no ato de darem-se as mãos, e assim como na armadilha só é possível que entre um peixe de cada vez, na brincadeira somente uma menina representa o peixe. O canto sempre se repete, simbolizando a piracema, fartura para a comunidade e garantia da sobrevivência. Assim podemos verificar na fala de Ednelson Andrade Monteiro# que: “as crianças brincam preparando-se para o futuro” e de acordo com Barros (2010, p.140):

“O brincar é uma via fundamental para o desenvolvimento cultural da criança, pois sua prática pressupõe uma compreensão do significado da ação do outro, tanto é assim que as crianças nas aldeias imitam através do brincar, o adulto em suas ações rotineiras, como por exemplo: a caça, a pesca, os rituais, entre outros.”

Também nos confirma a mesma idéia Almeida e Suassuna, (2010) quando dizem que:

“Os jogos, as danças e as brincadeiras são formas lúdicas de apreensão da realidade que formam uma identidade fundamentada nos sentidos e significados específicos de cada cultura contribuindo para a construção identitária da pessoa indígena.”

Nesse sentido queremos dizer que as crianças brincam de forma intencional, mas sem qualquer intenção consciente de uma atividade produtiva de sobrevivência, apenas pelo simples fato de copiarem a vida adulta, ao transportarem o seu cotidiano para as brincadeiras, ao mesmo tempo em que recriam e reforçam a história de seu povo numa perspectiva de identidade e sobrevivência da cultura e das tradições. Assim Almeida e Suassuna (2010) nos relatam que:

“Nas sociedades indígenas, a construção identitária se dá por meio das práticas corporais, que são bens culturais de natureza imaterial e expressam valor de referencia para cada povo. Tais práticas são constantemente recriadas, [...] proporcionando o sentido de continuidade, tendo como base suas tradições.”

Estes mesmo autores nos explicam o significado das práticas corporais:

“vistas sob o aspecto sociocultural, as técnicas corporais podem ser entendidas como parte do movimento humano, que engendram, por meio de um gesto criado, sentido e significações ao passo que são transmitidas e, desta forma, se remetem as necessidades materiais e simbólicas”. (p. 58).

O *Cacuri* enquanto jogo simbólico cumpre sua função dentro da comunidade indígena sateré-mawé, pois possui o aspecto lúdico e motivador, enquanto recria a realidade levando seus praticantes a vivenciarem atos que farão parte de seu cotidiano enquanto adultos. E sendo assim nos deparamos com mais um ponto a ser analisado sob o ponto de vista da corporeidade, pois a pesca com o cacuri é uma técnica corporal realizada pelos homens da comunidade e a brincadeira é típica do mundo imaginário das meninas, também realizada corporalmente. Neste sentido lembramos Daisy Barros (1972), quando diz que a corporeidade nada mais é do que a “capacidade do ser humano de sentir e utilizar o corpo como ferramenta de manifestação e interação com o mundo.” Levando em consideração que o cacuri é praticado como atividade produtiva para sobrevivência da comunidade e realizado somente pelos homens, onde são ensinados desde muito cedo – mais ou menos por volta dos cinco anos de

idade#- a caçarem e pescarem, com todos os seus instrumentos e artifícios, os meninos vêem o cacuri como atividade séria e produtiva, como trabalho que exercerão na vida adulta, impossibilitando assim que tenha o *Cacuri* como brincadeira de criança, ao passo que as meninas como uma forma livre de representação do mundo imaginário, têm a possibilidade de vivenciarem a prática, utilizando-se de seus corpos como instrumento relacional com o mundo que vivenciam.

CONSIDERAÇÕES REFLEXIVAS

“A cultura é pública porque o significado o é.” (Geertz, 2008, p. 09).

Os povos Sateré-Mawé assim como tantos outros grupos étnicos possuem seus jogos e seus ritos e suas formas de representações e apreensões do mundo que o rodeiam, como elementos integrantes de sua cultura.

O *Cacuri*, enquanto brincadeira de roda ou brinquedo cantado, tão simples, em sua concepção possui grande valor dentro da análise sociocultural para este povo, pois nos revela elementos que passam pelas formas tradicionais de pesca, o peixe que ainda é a principal base alimentar e o respeito e dependência da natureza - no caso a piracema- para a época de fartura de alimentos, e ainda nos mostra como o *Cacuri* pode ser encarado como simples brincar para as meninas e atividade produtiva na vida adulta para os meninos. E sob o olhar da Praxiologia Motriz de Pierre Parlebas, temos uma análise mais profunda das relações existentes dentro do jogo *Cacuri* como atividade sociomotriz: 1. Relação com o outro em uma situação de cooperação- oposição estabelecida entre os participantes, numa relação de cooperação enquanto companheiros, ao constituírem a roda (representação da armadilha); e uma relação de oposição como adversários que estabelece quando a menina-peixe tem que fugir da roda e opõe-se as demais integrantes do grupo; 2. Relação com espaço, podendo ser realizado em qualquer entorno físico estável, sem limitação do espaço, havendo deslocamentos durante os giros das meninas ao cantarem e na mudança do sentido, que tanto pode ser horário quanto anti-

horário, dependendo da estratégia para impedir a fuga da menina-peixe, e o espaço delimitado da menina-peixe pelo diâmetro da roda que varia de acordo com a quantidade de meninas presentes na brincadeira; 3. Relação com o material que é existente apenas na forma imaginária, na recriação simbólica da armadilha e do peixe e 4. Relação com o tempo, que é indeterminado na forma cronológica, podendo as crianças repetir a brincadeira continuamente enquanto existir motivação entre as participantes e o tempo rítmico que pode determinar o ritmo em que giram pelo cantar ou determinar o ritmo do cantar pela velocidade dos giros. Portanto diante das análises acima descritas, classificamos o *Cacuri* enquanto jogo como uma atividade caracterizada como CAI por Pierre Parlebas.

REFERENCIAS

ALMEIDA, Arthur José Medeiros de; SUASSUNA, Dulce Maria Figueira de Almeida. Práticas Corporais, sentidos e significados: uma análise dos jogos dos povos indígenas. Movimento, Porto Alegre, v.16, n.04, p. 53-71, outubro/dezembro de 2010

BARROS, João Luiz da Costa. Vivências Corporais Através do Brincar na Educação Física Infantil. p. 138-151 in GRANDO, Beleni Saléte (organização). Jogos e Culturas Indígenas: possibilidades para a educação intercultural na escola – Cuiabá: EdUFMT, 2010.

BARROS, Daisy; BARROS, Darcymires. Educação física na escola primária. 4. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1972.

FERREIRA, M. B. R.; VINHA, M.; SOUZA, A. F. DE. Jogos de tabuleiro: um percurso em etnias indígenas. Revista brasileira de Ciência e Movimento; 16(1): 47-55. Ed. Universa, 2008.

XIV Seminario Internacional y II Latinoamericano de Praxiología Motriz: Educación Física y contextos críticos
Departamento de Educación Física
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación
Universidad Nacional de La Plata

GEERTZ, Clifford. A Interpretação das Culturas. 1.ed.,13.reimpr. – Rio de Janeiro: LTC, 2008

LAGARDERA OTERO, Francisco e LAVEGA BURGUÉS, Pere. Introducción a la PRAXIOLOGÍA MOTRIZ. Editorial Paidotribo, Barcelona, 2003.

LAGARDERA OTERO, Francisco e LAVEGA BUGUÉS, Pere. FUNDAMENTOS DA PRAXIOLOGIA MOTRIZ, p. 45-103 *in* RIBAS, João Francisco Magno (organizador). Jogos e Esportes: fundamentos e reflexões da praxiologia motriz. – Santa Maria: Ed. da UFSM, 2008.

SOARES, Artemis de Araujo. O Jogo de bolinha de gude (peteca) praticado com caroços de tucumã: estudo realizado com crianças indígenas da Amazônia baseado na teoria praxiológica de Pierre Parlebas. p. 36-60 *in* GRANDO, Beleni Saléte (organização). Jogos e Culturas Indígenas: possibilidades para a educação intercultural na escola – Cuiabá: EdUFMT, 2010.