

## O mar e o caiçara: a corrida de canoas como jogo tradicional e fortalecimento identitário

### RESUMO

Os caiçaras são populações litorâneas que tem sua cultura diretamente ligada ao mar. Suas práticas corporais possuem uma relação íntima com o espaço onde vivem. Este artigo apresenta dados de caráter qualitativo e se utiliza de uma metodologia fenomenológica, buscando observar a influência dos jogos tradicionais caiçaras na construção identitária destas comunidades. Para isso, são abordados pontos da formação, do desenvolvimento e do cotidiano caiçara, focando em algumas manifestações, como a corrida de canoas, e estabelecendo pontes entre as práticas corporais e a cultura caiçara por meio da fenomenologia da imagem. A relação com o mar aparece como principal elemento de representação das imagens da cultura caiçara e como um ambiente com o qual os indivíduos se identificam e se sentem parte. Os jogos tradicionais, à luz de outras manifestações, se configuram como possibilidade de remodelamento identitário e fortalecimento cultural.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogos tradicionais; Caiçara; Canoa; Mar; Filosofia

### Daniel Cobra Silva

Mestrando em Ciências  
Universidade de São Paulo,  
Escola de Educação Física e Esporte, São  
Paulo, Brasil  
daniel.cobra.silva@usp.br  
<https://orcid.org/0000-0003-2183-9537>

### Ana Cristina Zimmermann

Doutora em Educação  
Universidade de São Paulo,  
Escola de Educação Física e Esporte, São  
Paulo, Brasil  
ana.zimmermann@usp.br  
<https://orcid.org/0000-0002-8566-9613>

### Soraia Chung Saura

Doutora em Educação  
Universidade de São Paulo, Escola de  
Educação Física e Esporte,  
São Paulo, Brasil  
soraiacs@usp.br  
<https://orcid.org/0000-0001-5002-683X>

## **The sea and the caiçara: the canoes race as traditional game and identity strengthening**

### **ABSTRACT**

The Caiçaras are coastal populations whose culture is directly linked to the sea. Their bodily practices have an intimate relationship with the space where they live. This article presents qualitative data and uses a phenomenological methodology, seeking to observe the influence of Caiçara's traditional games in the identity construction of these communities. For this, points of formation, development and daily life are expanded focusing on some manifestations, such as the canoe race, and establishing bridges between their bodily practices and the Caiçara culture through image phenomenology. The relationship with the sea appears as the main element of Caiçara's images representation and as an environment with which individuals identify and feel part of. The traditional games, as other manifestations, are configured as a possibility to identity remodeling and cultural strengthening.

**KEYWORDS:** Traditional games; Caiçara; Canoe; Sea; Philosophy

## **El mar y el caiçara: la carrera de canoas como juego tradicional y fortalecimiento de la identidad**

### **RESUMEN**

Los caiçaras son poblaciones costeras cuya cultura está directamente vinculada al mar. Sus prácticas corporales tienen relación íntima con el espacio donde viven. Este artículo presenta datos cualitativos y utiliza metodología fenomenológica, buscando observar la influencia de los juegos tradicionales caiçaras en la construcción de identidad de estas comunidades. Para esto, se abordan formación, desarrollo y vida cotidiana de los caiçaras centrándose en algunas manifestaciones, como la carrera de canoas, y estableciendo puentes entre las prácticas corporales y la cultura caiçara a través de la fenomenología de la imagen. La relación con el mar aparece como el principal elemento de representación de las imágenes caiçaras y como un entorno con el que los individuos se identifican y se sienten parte. Los juegos tradicionales, a la luz de otras manifestaciones, se configuran como posibilidad de remodelación de identidad y fortalecimiento cultural.

**PALABRAS-CLAVE:** Juegos tradicionales; Caiçara; Canoa; Mar; Filosofía

# INTRODUÇÃO<sup>1</sup>

Os caiçaras são grupos populacionais que habitam uma parte do litoral brasileiro e que reservam relações culturais e simbólicas.

Consideramos território caiçara o espaço litorâneo entre o sul do Rio de Janeiro e o Paraná onde se desenvolveu um modo de vida baseado na pequena produção de mercadorias que associa a pequena agricultura e a pesca, além de elementos culturais comuns, como o linguajar característico, festas e uma forma particular de ver o mundo. (DIEGUES, 2004, p. 24).

Com maior ou menor grau de urbanização, estas populações são caracterizadas (MUSSOLINI, 1980; ADAMS, 2000; DIEGUES, 2004; SILVA, 2004; BRANCO e CASEIRO; 2005; MARCÍLIO, 2006) como descendentes da miscigenação entre tupinambás, portugueses e, posteriormente, africanos, e como os atuais habitantes do litoral, compondo o cenário atlântico, seja no mar ou na mata. Entretanto, os estudos de raça no Brasil hoje indicam que essa miscigenação está longe de ter ocorrido de forma pacífica e equilibrada, e chega a ser contestada e apontada como elaboração histórica europeia para a construção de uma ideia de integração harmoniosa entre os povos (SCHWARCZ, 2012).

Pescadores por excelência, os caiçaras encontram no mar suas principais imagens simbólicas. É neste ambiente onde trabalham, se divertem, jogam, brincam e vivem. É também no mar onde vão desenvolver suas principais atividades esportivas e onde são observados os jogos tradicionais de sua cultura. Cultura é entendida aqui, “[...] como o universo da criação, apropriação, transmissão e interpretação dos bens simbólicos e suas relações” (FERREIRA-SANTOS, 2004, p. 38).

Na associação entre tradições e cultura, o esporte figura como um elemento de canalização da cultura no corpo. “Por meio do desporto o corpo pode ser invadido, arado e *colonizado* pelas e para as mais distintas culturas.” (BENTO, 2006, p. 159). Sendo assim, os jogos tradicionais podem ser compreendidos como uma manifestação do Ser pela cultura, já que “[...] cultura e esporte se confundem na ação, adquirem uma nova fenomenologia. Praticante e esporte não podem ser separados” (SANTIN, 2013, p. 160), e também podem servir como um campo de resistência à massificação que se rege de acordo com a toada da globalização da sociedade. Desta forma, o texto se propõe a trazer a perspectiva dos caiçaras sobre sua cultura e processo identitário segundo a sua experiência com o meio, que pode ser observada em suas práticas corporais.

---

<sup>1</sup> Este artigo foi desenvolvido no programa de pós-graduação da Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo, na área de Estudos Socioculturais e Comportamentais da Educação Física e Esporte. A pesquisa faz parte do Grupo de Estudos PULA do Centro de Estudos Socioculturais do Movimento Humano, e foi aprovada pelo Comitê de Ética em 22 de fevereiro de 2019. CAAE 03497618.0.0000.5391. Número do Parecer: 3.163.823.

Os jogos tradicionais são manifestações culturais características de diferentes grupos. Por meio deles, as comunidades conseguem se expressar, deixando transparecer seu cotidiano, suas crenças e compreensões do mundo que as cercam. Fazem parte do patrimônio cultural imaterial dos povos (UNESCO, 2001, 2003) e são transmitidos, interpretados e ressignificados ao longo das gerações. Neste artigo, defendemos que este patrimônio cultural é também um elemento capaz de estruturar e fortalecer as identidades destes povos. Nessas práticas corporais<sup>2</sup> podemos encontrar jogos, brincadeiras, danças, esporte, música, religiosidade, entre outras manifestações. Englobam aspectos da vida cotidiana, do espaço, das relações, do sagrado, das festas e rituais, sendo que os jogos, muitas vezes estão incorporados a estas diferentes manifestações (ZIMMERMANN; SAURA, 2014). Estes jogos, assim como a cultura e as tradições, não estão cristalizados, estagnados. Estão vivos (STEIN; MARIN, 2019) e seguem se fazendo significantes para as pessoas envolvidas em suas práticas.

Os caiçaras apresentam manifestações corporais representativas de sua cultura, como no caso de práticas que acontecem na praia e no mar, uma vez que as imagens geradas na acurada observação destes ambientes são as principais na composição do imaginário<sup>3</sup> caiçara. Para melhor delimitar o que são essas imagens, vale dizer que:

[...] elas estão sujeitas a um *evento*, a uma situação histórica ou existencial que lhes dá colorido. É por isso que a imagem simbólica precisa ser sempre revivida, mais ou menos do modo como uma música ou um herói de teatro precisa de um "intérprete". E o símbolo, como toda imagem, é ameaçado pelo regionalismo da significação (DURAND, 1988, p. 33).

Existe uma importância do regionalismo dos símbolos, uma relevância dos atores que ressignificam as imagens, que dão cor e vida aos símbolos fundantes de significação simbólica de cada prática e cultura (COELHO et al, 2018). Sem os caiçaras, os símbolos compartilhados não teriam o mesmo sentido – nem existiriam – e não poderiam ser dotados da carga cultural e simbólica que possuem. Por isso, é tão valioso compreender o componente cultural representado pelo corpo e pelos jogos. As manifestações corporais tradicionais carregam uma bagagem simbólica

---

<sup>2</sup> Utilizamos os termos “práticas corporais” e “manifestações corporais” por entender, à luz de outros autores, que sua abrangência vai além do enclausuramento que outras nomenclaturas podem gerar. Desta forma, conseguimos abrigar sob as mesmas expressões, diversas práticas que compõem o repertório tradicional, sendo elas lúdicas, esportivas, religiosas, etc., e isso possibilita englobar toda a complexidade das manifestações, abordadas de um ponto de vista mais próximo às ciências humanas e sociais (LAZZAROTTI FILHO et al, 2010).

<sup>3</sup> Quando tratamos de imaginário, estamos trabalhando com “[...] o conjunto das imagens e relações de imagens que constitui o capital pensado do homo sapiens – aparece-nos como o grande denominador fundamental onde se vêm encontrar todas as criações do pensamento humano. O imaginário é esta encruzilhada antropológica que permite esclarecer um aspecto de uma determinada ciência humana por um outro aspecto de uma outra.” (DURAND, 2012, p. 18).

essencial, pois “[...] os corpos, sendo anatomias e fisiologias, são também artefatos socioculturais, isto é, corporificações das ideias de cultura e sociedade” (BENTO, 2006, p. 172).

A pesquisa que originou este artigo se propõe a investigar as práticas corporais caiçaras com foco na atividade de remar canoas, sempre muito presentes no cotidiano deste grupo. A prática da canoagem caiçara se configura de diversas maneiras, seja no transporte, na pesca, em brincadeiras ou em competições, sendo que na maioria das vezes, as fronteiras entre um e outro momento não são bem delimitadas e estes momentos se misturam, como é comum de observar em jogos tradicionais, que muitas vezes tem forte relação com as atividades rotineiras das comunidades.

Com isso, buscamos uma metodologia que abarcasse a atividade como um todo e conseguisse realçar aspectos mais globais, que destacassem facetas significantes das práticas abordadas, trazendo a visão do próprio caiçara sobre a manifestação para o centro da análise, valendo-se, para tanto, da fenomenologia. Essa abordagem é importante para ampliar a maneira de se abordar os jogos e atividades físicas dentro da área da Educação Física e do Esporte, alinhando-se mais ao significado subjetivado das práticas corporais, que revelam a visão do praticante, do que à fragmentação do fenômeno para ser explicado e parametrizado. Assim, este artigo apresenta uma discussão sobre a influência dos jogos tradicionais caiçaras na construção identitária destas comunidades, desenvolvida a partir de pesquisa de campo, descrita a seguir.

## **METODOLOGIA**

A pesquisa, de caráter qualitativo (SILVEIRA; CÓRDOVA, 2009), valeu-se de metodologia fenomenológica (MOREIRA, 2004), incluindo pesquisa bibliográfica, de campo, entrevistas e outras formas de registro, como coleta de imagens e diário de campo. Para elencar categorias de análise, evitamos concepções dualistas de corpo e buscamos a essência dos fenômenos nas descrições, relatos e observações, bem como as recorrências, que indicam conexões entre os jogos tradicionais, a cultura e a identidade (ZIMMERMANN; SAURA, 2014) dos povos caiçaras. Com isso, a recorrência “[...] é metodologicamente significativa especificamente na percepção dos fenômenos de manifestação humana onde o ser humano não pode ser estudado apenas como um objeto.” (SAURA; MEIRELLES, 2015, p. 41).

Direcionando o olhar para as comunidades no intuito de atribuir-lhes características culturais, consideramos o corpo um dos principais pontos de análise (BITENCOURT, 2010). Não só o corpo, mas principalmente o que determinada população realiza com e a partir dele, ou seja, quais práticas corporais realizam e por quais motivos. “O corpo passou a ser considerado não

apenas um arcabouço biológico menos capaz ou denunciador do estágio evolutivo, mas expressão de um conjunto de significados de um dado grupo” (DAOLIO, 2006, p. 51).

Para realizar a análise, a pesquisa se alicerça nos métodos de raciocínio indutivo e descritivo da pesquisa filosófica (KRETCHMAR, 2002). Desta forma, buscamos essa metodologia mista que procura compreender a importância e o significado dos jogos tradicionais para as comunidades envolvidas. A pesquisa, neste sentido,

[...] trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes. Esse conjunto de fenômenos humanos é entendido aqui como parte da realidade social, pois o ser humano se distingue não só por agir, mas por pensar sobre o que faz e por interpretar suas ações dentro e a partir da realidade vivida e partilhada com seus semelhantes. (MINAYO, 2011, p. 21).

Por isso, o objetivo da coleta de dados é lançar luzes ao significado e à importância dos jogos dentro e fora das comunidades que os praticam, bem como sua possível relação com o processo identitário, individual e comunitário, tendo os jogos como elemento comum. Olhar para práticas específicas pode nos revelar um imaginário social mais amplo, pois o imaginário individual desvela o imaginário coletivo. A fenomenologia da imagem se destaca na metodologia uma vez que “[...] as imagens constituem-se como um recurso importante na provocação de subjetividades e emoções. Atualizam a ancestralidade, potencializam a memória, deflagram o desejo. A partir dele, a busca ontológica da existência.” (SAURA; MEIRELLES, 2015, p. 53).

A entrevista semiestruturada se apresentou como um recurso importante, uma vez que é pretendido analisar as descrições fenomenológicas da experiência. “Parte-se do pressuposto metodológico de que o sujeito-colaborador sabe desta experiência, já que a vivenciou” (MOREIRA, 2004, p. 451). Portanto, de acordo com os objetivos da pesquisa, foi desenvolvido um roteiro de entrevista que estimulasse os/as colaboradores/as a relatar suas experiências. Para isso, os entrevistados foram incentivados a fornecer detalhes de sensações que relacionem os jogos tradicionais com o cotidiano, ambiente, mitos, lendas, territorialidade, dança, oralidade, afirmação cultural e identidade.

A amostra de participantes se restringiu aos caiçaras pertencentes às comunidades tradicionais de Ubatuba – SP, sem a preocupação com uma determinação numérica amostral para a realização da pesquisa, uma vez que “[...] a pesquisa qualitativa não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, etc.” (SILVEIRA; CÓRDOVA, 2009, p. 31). Para os fins deste artigo consideramos quatro entrevistas com praticantes de canoa caiçara, selecionados por seu tempo de prática e envolvimento com o fenômeno. Registros de depoimentos em outros estudos também

compõem esse trabalho. Além disso, os/as entrevistados/as trazem em comum serem caiçaras e praticantes dos jogos desta cultura, além de estarem diretamente envolvidos com a manutenção de práticas corporais de suas comunidades (ACHCAR, 2007; AGUIAR, 2006). As entrevistas foram realizadas pelo pesquisador principal deste estudo, em maio de 2019, nos locais de prática escolhidos pela pessoa entrevistada. A duração média de cada entrevista foi de aproximadamente 60 minutos, e depois de analisadas, forneceram os elementos em destaque para orientar a discussão, organizada a partir de uma reflexão acerca dos jogos tradicionais de forma ampla e dos elementos em destaque: a canoa, o mar, a praia e as tradições.

## DISCUSSÃO

Os jogos tradicionais são considerados fascinantes e mobilizadores, sejam eles jogos autóctones relacionados a apenas algumas comunidades ou jogos como a bolinha de gude ou o pião que podemos encontrar das mais variadas formas em diferentes pontos do planeta. Estes jogos, de uma forma ou de outra, revelam a cultura dos que jogam de uma maneira dinâmica, viva, lúdica, convidativa, encantadora.

O surgimento destes jogos está associado às necessidades intrínsecas de construir e expressar estados de ânimo, vínculos espirituais e manifestações artísticas da vida cotidiana. Por isso é possível perceber nos jogos tradicionais a cosmovisão de cada povo, em associação com as formas de trabalho, a produção artesanal, as crenças religiosas, espirituais e tradicionais da comunidade. (MARTÍNEZ PERDOMO, 2015, p. 134).<sup>4</sup>

O jogo tradicional é uma formidável apresentação de como são aquelas pessoas que estão ali, em movimento e diálogo por meio do jogo. Revela como vivem, com o que trabalham, no que acreditam. Expõe a fé, o amor, a crença. Faz rir, faz perpetuar, faz remodelar. “Tal tipo de jogo deixa para a tradição local o cuidado de transmitir seus códigos e rituais, o sistema de regras é estabelecido pelos grupos que os praticam, segundo costumes locais.” (VINHA, 2011, p. 232). O jogo tradicional é uma dádiva humana com caráter divino. Criado por pessoas, transforma o tempo e o espaço, religando corpo, cultura, espiritualidade e materialidade por meio da manifestação corporal. Revela, além de tudo, quais são suas imagens simbólicas. “Cada povo agrega ao seu patrimônio cultural imanente, seus jogos e por meio deles se constrói um imaginário próprio, característico do entorno cultural em que subsistem seus habitantes” (MARTÍNEZ PERDOMO, 2015, p. 136)<sup>5</sup>. É também por isso que nos valem da fenomenologia da imagem para a realização

---

<sup>4</sup> Tradução livre.

<sup>5</sup> Tradução livre.

desta pesquisa, já que lança um olhar atento e cuidadoso às imagens que estão presentes no fenômeno analisado.

Hoje, além de seu papel na composição do imaginário das comunidades, os jogos tradicionais exercem também uma função de resistência cultural. Passou-se a utilizar da atividade esportiva como forma de demarcar território na luta por direitos. Assim, os jogos acabam revelando uma nova finalidade. Bento já prevê esse tipo de mudanças nos jogos quando diz que:

[...] o uso desportivo do corpo pode ser instrumentalizado para distintas e até contraditórias finalidades, em consonância com a vigência, a dinâmica e a mutabilidade dos conceitos culturais e dos problemas e necessidades gerais. (BENTO, 2006, p. 156).

A respeito das influências históricas sobre o corpo, é imprescindível rememorar que “[...] a revolução industrial e o capitalismo lembraram-lhe que devia ser forte e sadio para poder ser útil” (BENTO, 2006, p. 177). Essa é uma fase na qual ocorre uma forte exacerbação do modelamento dos corpos de uma forma padronizada, mecânica, fabril, para que possam ser utilizados (MÜLLER, 1997), extraídos seu potencial produtivo e que dele se lucre, mas que também possa ser descartado e substituído quando necessário. O esporte de uma maneira geral também é afetado por essa nova forma de se relacionar com o corpo e com o mundo:

[...] a partir de que momento (não se trata de uma data precisa) se pode falar de desporto, quer dizer a partir de quando foi que se constituiu um campo de concorrência dentro do qual o desporto se viu definido como prática específica, irreduzível a um simples jogo ritual ou ao divertimento festivo. O que equivale a perguntar se o aparecimento do desporto no sentido moderno do termo não é correlativo de uma ruptura (que pôde operar-se progressivamente) com actividades que podem aparecer como os “antepassados” dos desportos modernos (BOURDIEU, 2003, p. 183).

Essa reconstrução histórica da criação do conceito de esporte como apresentado hoje e sua relação com cultura (SANTIN, 2013) é importante para considerarmos a noção de que o esporte contemporâneo se desenvolve a partir de uma ruptura proposital com atividades que seriam originárias às modalidades, em outras palavras, ruptura com as manifestações corporais tradicionais.

Sendo assim, os jogos tradicionais podem ser entendidos como uma forma de resistência, a partir do momento em que materializam o que salta do imaginário por meio do corpo. Se o esporte surge como cisão com a tradição e com o comunitário, na tentativa de unificação e globalização; a resistência dos jogos tradicionais pode ser colocada como um instrumento de luta pelo reconhecimento cultural, que pode auxiliar as comunidades na salvaguarda de suas culturas. Esse auxílio se dá tanto por meios internos, de valorização cultural e reformulação identitária dos

indivíduos que as compõem, na prática coletiva, quanto por vias externas, apresentando a cultura à sociedade de forma envolvente e aprazível, gerando visibilidade (PERES et al, 2019).

## A CANOA

Quando pensamos em jogos tradicionais caiçaras, a corrida de canoa aparece em posição de destaque. Antes de entrar nos méritos do jogo propriamente dito, é preciso compreender que a canoa tem relevância no universo dos jogos e nas falas dos comunitários provavelmente por estar, ela mesma, no centro da vida do caiçara.

As comunicações com o mundo exterior ou com o núcleo da vila eram feitas, primeiramente, pelas rústicas canoas de voga, de um tronco só à moda dos índios Tamoio. O nome mesmo da vila, Ubatuba, estaria significando, na língua dos primeiros habitantes, o “território de muitas canoas”. (MARCÍLIO, 2006, p. 53).

Neste trecho, sublinha-se uma das versões existentes para o significado do nome de Ubatuba. Apesar de haver outras leituras possíveis ao termo, esta revela a importância dada a esse instrumento de incrível projeção do movimento humano, a canoa, que possibilita a superação dos limites impostos pelo corpo, além de criar a ideia de fusão entre pessoa e instrumento (GUMBRECHT, 2007), corpo e madeira, caiçara e canoa, homem e mar, constantemente em posição de destaque no modo de vida desta população, como explica Carolina Barbosa, 38 anos, integrante do Fórum de Comunidades Tradicionais de Angra, Paraty e Ubatuba, e uma das principais remadoras de canoa caiçara da região.

A canoa é muito importante para os caiçaras por conta de uma questão de identidade mesmo, de ser caiçara. A canoa tem tudo a ver. Está fortemente relacionado. Não tem como você definir o caiçara sem a canoa, sem remar. (Depoimento de Carolina Barbosa, caiçara da praia do Ubatumirim, Ubatuba).

Em outra passagem, a autora também nos mostra uma época importante da pesca caiçara, na qual o principal meio de transporte e implemento utilizado na pesca também é a canoa:

[...] em agosto vinham às praias, enseadas e emboscadouros de rios de Ubatuba, os cardumes de tainhas, obrigando a formação das “campanhas” diárias (mutirões) para a pesca, secagem e salga dos peixes, além de seu transporte em canoas, para a comercialização nos portos vizinhos. (MARCÍLIO, 2006, p. 217).

Os pescadores caiçaras saem das praias em suas canoas de madeira, atrás dos cardumes para trazer alimento para suas casas, ou ainda, levar às cidades vizinhas os peixes para a comercialização. Vê-se, portanto, como a canoa é fundamental no modo vida caiçara. Falamos de um instrumento que permite a que a separação homem / mar seja mínima, pois as canoas caiçaras

têm o design que mantém seus remadores muito próximo da água, assim que perscrutam as profundezas e o movimento dos animais marinhos e seus cardumes.

A dependência da canoa para os caiçaras gerou uma familiaridade muito grande da cultura com a navegação. Durante os mutirões de pesca ou ao longo das viagens, os remadores também competem e se divertem se equilibrando no balanço do mar. Talvez assim, tenha surgido um dos principais e mais representativos de seus jogos tradicionais, a corrida de canoa caiçara, como conta Juarez Pimenta, 32 anos, fundador e primeiro presidente da Associação dos Amigos e Remadores da Canoa Caiçara (AARCA).

Foi ideia de um professor que morava no Itaguá, e vendo os pescadores que vinham de fora. No Itaguá tem umas ondinhas que vem devagarinho, uma atrás da outra, e aí os pescadores vinham cada um na sua canoa ou dois conforme a canoa, e na chegada da praia eles ficavam disputando quem ia chegar primeiro. O garramar é o cara que garra a onda pra chegar na praia. Então esse professor começou a observar e via que os caras chegavam mais perto da praia e remavam mais rápido pra pegar a onda e chegar na praia, e aí ele ficou pensando na possibilidade daquilo virar uma competição que as pessoas se juntassem pra fazer e começou a fazer. Fez a primeira que inclusive foi lá no Itaguá. Hoje tem ainda, a corrida lá tem mais de 60 anos que acontece em frente à capela de lá, que hoje é a paróquia Nossa Senhora das Dores. Ele começou fazendo lá e iam pessoas da Picinguaba e daqui de Ubatumirim remar e competir. Mas começou desta forma, uma brincadeira simples assim, entre pescadores. (Depoimento de Juarez Pimenta, caiçara da praia da Justa, Ubatuba).

Começam correndo, empurrando a grande tora de madeira esculpida, para que ela flutue completamente e possa rasgar o mar a cada remada. A canoa balança, parece instável. Para trás, o mar mexido e a espuma que acusam remadas passadas. Estão em pé, flexionando quadril, tronco e braços, buscando a máxima potência e propulsão a cada vez que o remo fura a água e empurra o mar para trás. E assim vão deslizando, competindo, cada vez menores. Chegam ao ponto em que haviam combinado, e precisam voltar. É crucial que a manobra seja bem realizada, mas virar a canoa e apontar de volta em direção à praia é difícil pensando no balanço do mar e no espaço que as outras canoas também ocupam. Alguns encontrões parecem inevitáveis. Agora o que resta é vencer novamente as irregularidades do mar e fazer o remo e as pernas se entenderem para deixar a canoa pra cima e o adversário para trás. A ponta do remo entra mais e mais no mar, os músculos vão numa explosão, o equilíbrio já não parece mais problema. A canoa e o remador são um só. Um bicho estranho, metade músculo metade madeira. A praia está cada vez mais perto. Um pouco antes do contato da madeira com a areia, é hora de se desconectar. Pessoa e barco voltam a ser dois. A canoa, como se tivesse raízes no mar, fica à beira-mar, vendo o remador terminar a corrida com as próprias pernas. Às vezes, parece que as canoas só aceitam que a pessoa desmonte dela se outra a

segura no raso. Extenuados, remador e canoa se separam. A respiração alenta um corpo agitado, enquanto as ondas que quebram na areia confortam a canoa abandonada.

Antes das corridas, vê-se o riso, a timidez, a desconfiança, a ansiedade. Instantes antes de começar somem os sorrisos. Agora é tensão, foco, atenção. A largada parece sempre um susto. Os corpos se colocando repentinamente a funcionar. Parecem dizer: “então é isso que é ser caiçara?”. Aparentam até temer não conseguir, mas quando se dão conta, já estão se afastando da praia e cruzando o mar como quem faz aquilo há séculos. E de fato o fazem. A intimidade entre remador e canoa é tanta que parecem conversar e se entender (VASCONCELOS, 1962). Quando dão a volta no percurso e apontam novamente à terra firme, os sentimentos são de expectativa, ânimo. À medida que se aproximam, é como o sol, potente, nascendo do horizonte. Vão noturnos, voltam solares. Talvez por conta de que quando saem para pescar, essa seja a lógica cósmica. Voltam heróis. Enfrentaram a morte, com toda a sua dose de medo e escuridão (BACHELARD, 2013). Esquife, remos e corpo, em comunhão, venceram as ondas, a maré, a incerteza, a instabilidade (ZIMMERMANN; SAURA, 2017). Desfilam deslizantes sobre o marítório<sup>6</sup> conquistado. Desembarcam como um deus que desce dos céus. O tempo para. O mar para. A canoa para. Tudo, menos o herói que, assim postado, parece ter alcançado a imortalidade. Acabada a corrida, sua humanidade retorna. É, também, mortal. Os sorrisos retornam. Os abraços, as comemorações e a respiração ofegante revelam uma pessoa cansada, porém vitoriosa. E assim, a festa continua na brincadeira de subir e descer do Olimpo, lançando-se ao mundo dos mortos sem saber se voltam de lá.

Olhando para a canoa havaiana<sup>7</sup>, outra prática representativa dos caiçaras, evidenciam-se as recorrências entre os fenômenos. Quando uma corrida vai começar, os remadores se alinham, colocando suas canoas entre eles e o mar. O desafio vai sair da areia. Quase que sem avisar, o som de uma buzina de latinha repentinamente tange sem muito alarde e timidamente se propaga pelos ares, acostumados com estrondosas buzinas de navios gigantes. Participantes, pegos de supetão, correm desesperados até suas canoas. Tomados de afobamento, acordam os braços para remar arrastando as compridas embarcações até a água. É um momento breve, mas as canoas parecem flutuar sobre a areia, como se já navegassem em um mar invisível, fantasma. Este voo é o prelúdio onírico de um despertar truculento de quem recebe um balde de água no rosto. O encontro da canoa com o mar é o anúncio da hora de pular pra dentro e começar a remar. Despertaram e foram viver.

---

<sup>6</sup> Neologismo que designa um espaço de confluência entre água e terra, mar e areia. Cf. Gonçalves Junior, 2012.

<sup>7</sup> Prática de canoagem fortemente difundida no litoral caiçara. Va'a é o nome internacional da modalidade. Canoa havaiana foi como batizamos a prática no Brasil, vinda com influência dos Estados Unidos, esse tipo de canoa tem origem no triângulo polinésio, que compreende uma região oceânica entre a Nova Zelândia (mais a oeste), Rapa Nui (mais a leste) e o Haváí (mais ao norte). Mais estreitas que as canoas caiçaras, necessitam de um suporte acoplado à canoa para mantê-la estável.

Na areia as distâncias se mantêm, mas no mar é outra história. O mar puxa, o mar tem onda, o mar se agita. Os encontrões são inevitáveis. Enquanto algumas canoas tomam a dianteira e avançam para o horizonte, outras estão num emaranhado de canoas, remos, água e gente. Aos poucos, a bagunça se desfaz, os nós se desatam e as canoas seguem de forma mais organizada. À medida que aquele peixe de doze braços se aproxima do horizonte, os olhos de quem fica na praia vão se apertando até onde podem. Depois disso, resta apenas aquele terno vazio de quem se despede dos que navegam. Ficar a ver navios – ou canoas – é sempre uma despedida.

Na canoa havaiana é importante que os movimentos estejam bem ensaiados, ajustados. Quanto mais sincronia a equipe tiver, mais eficiência arranca de cada puxada do remo. São seis pessoas, mas é um organismo só. No caminho, quando é hora de trocar, um remador deixa o remo no fundo da canoa e mergulha para o lado. Enquanto isso, a equipe segue remando como se nada tivesse acontecido, fazendo uma força extra para compensar a ausência de dois braços que ficaram no mar. Logo adiante, uma cabeça denuncia um corpo submerso que aguarda a aproximação da canoa. Com um movimento rápido e preciso, o substituto se debruça na canoa e se joga para cima dela, buscando entrar o mais rápido possível no estreito espaço oco da embarcação flutuante. Pega o remo do companheiro e sem mais delongas, se incorpora ao ininterrupto ritmo de remadas. Este momento de troca é tenso e precisa ser executado com cuidado e precisão. É um ponto de risco tanto para o ritmo da equipe quanto para a manutenção de uma posição de conquista da canoa frente ao mar. Se algo der errado, a canoa pode virar e então é o mar que venceu. A pessoa que vai entrar na canoa sabe disso. Para ela, a canoa que se aproxima pode ser a atualização do próprio barco do Caronte<sup>8</sup>, a única oportunidade do herói remador voltar ao mundo dos vivos. Assim como na corrida de canoa caiçara, a vertente havaiana de navegação ancestral reserva um desfecho afetuoso. Chegam sorrindo, independente da colocação final. A competição fica no segundo plano, afinal, os vencedores são colegas, amigos. Estão todos felizes.

## AS TRADIÇÕES DA VIDA CAIÇARA

Homens e mulheres participam das festas, que mantêm relações estreitas com os jogos. Como um povo de origem mestiça, o catolicismo tradicional popular tem força na cultura caiçara. Suas festas tradicionais em muito se baseiam nas festas de santos católicos, e costumam vir agregadas de músicas, danças e jogos tradicionais:

---

<sup>8</sup> Figura da mitologia grega, “[...] filho de Érebo (a Escuridão) e de Nyx (a Noite), Caronte era um deus antigo e imortal cuja função era transportar, para além do Aqueronte e Estige, as almas dos mortos em sua barca fúnebre e estreita.” (DA SILVA e ALVES, 2019, p. 4).

Para o povo, a festa mais importante talvez tenha sido a do Divino Espírito Santo, o domingo de Pentecostes. Toda uma tradição de danças do Divino, de procissão, de cantos e diversões profanas foi sendo transmitida de geração em geração e até bem recentemente. (MARCÍLIO, 2006, p. 243).

Hoje, os caiçaras tradicionais mais antigos guardam as tradições festivas e tentam trazer as novas gerações para as manifestações de outrora.

Trabalhei toda vida com festa. E com pescaria, ostra, camarão, coisa de caiçara. Eu participava da Folia de Reis, do Divino Espírito Santo, tocava São Gonçalo, Rosário de Maria e cantava de casa em casa, de Camburi até a cidade de Ubatuba. De casa em casa, certo. Era folia bonita, com viola, cavaquinho, pandeirozinho, rabeca. E canta música. O mestre dança, todo mundo dança. Quando havia festa na roça, eu era criança, tinha uns 12 anos na época, vinha, tocava, cantava e, quando ia embora, as meninas iam olhando a gente. E quando ia embora, ia no mato, cortava uma madeira e fazia objeto, malfeito. E foi indo, foi indo e no fim deu certo. Hoje já sai bem melhor a rabeca, hoje tá bom, antigamente eu fazia assim. Papai não sabia fazer rabeca, ele tocava. Ninguém aqui faz rabeca, é eu e ele, Itamar, meu filho. (Relato de Ricardo Nunes Pereira, caiçara da praia do Estaleiro, Ubatuba in ACHCAR, 2007, p. 41).

O saber marceneiro caiçara se faz presente na beleza das canoas, mas também se estendendo aos instrumentos musicais. A retomada da identidade também tem importância aqui, no reavivamento de festas tradicionais. A corrida de canoas desenvolve papel nessa retomada, já que é um elemento tradicional que atrai os jovens por seu componente lúdico, desafiador e competitivo. Na renovação das tradições, é possível estabelecer paralelos entre ambas as canoas, caiçara e havaiana, e a importância de remar este instrumento no processo identitário caiçara. Seria a canoa havaiana uma atualização da canoa caiçara? Como fenômeno, jogo potente deste imaginário, podemos dizer que sim. São gestos e símbolos atualizados nos dias atuais.

Além da corrida de canoas, os caiçaras também apresentam diversos jogos tradicionais, mais ou menos guardados na memória e praticados pelas novas gerações. Um aspecto elementar destes jogos é a proximidade entre o trabalho e a brincadeira. O tempo caiçara, como em muitas comunidades tradicionais, não delimita fronteiras rígidas entre o lazer e a obrigação. Além disso, adultos e crianças dividem espaços do território onde são realizadas tarefas laborais e lúdicas em concomitância, como podemos observar nesta fala:

[...] aqueles homens mais velhos iam puxar a rede e as crianças ficavam brincando de pique-será, correndo na praia, pulando uns nas costas dos outros, de esconde-esconde. [...] Tinha o jundú que era um mato grande, pegava de ponta a ponta e nós trepávamos naquele jundú, corríamos de ponta a ponta, de um lado para o outro. (Relato de José Julião dos Santos, caiçara de Ilhabela in AGUIAR, 2006, p. 97).

Este relato mostra a importância do ambiente para a ocorrência dos jogos na cultura tradicional caiçara. O uso da praia, da vegetação e de outros espaços é condição para que os jogos possam ocorrer, mostrando mais uma vez a importância do espaço e das matérias do meio para a identidade deste povo. Isso também se revela nas brincadeiras de infância, ilustrando a importância do espaço para a cultura e identidade caiçara:

[...] íamos tirar caranguejo [...] íamos pra mata cortar fruta, entendeu? Ia pra costeira pegar marisco, mexilhão, que nós chamamos guaiá, que é aquele marisco que dá na costeira ou então pegar um caniço pequeno e ir pescar. (Relato de Atháide Isidoro dos Santos, caiçara de Jaqueí, São Sebastião in AGUIAR, 2006, p. 98).

Além da inseparabilidade entre lazer e trabalho, outras barreiras são rompidas: de quem ensina e de quem aprende, barreiras geracionais, uma vez que crianças, jovens, adultos e idosos jogam e participam juntos das atividades cotidianas.

Ao pensarmos a importância do espaço nos jogos caiçaras, lembramos que “[...] é o espaço imaginário que [...] reconstitui livremente e imediatamente em cada instante o horizonte e a esperança do Ser na sua perenidade.” (DURAND, 2012, p. 433). Ou seja, é o próprio espaço que capacita o jogo de acontecer. É o espaço que guarda imagens; é no espaço que estão também ancorados os mitos e, portanto, é nele onde vamos nos encontrar como Ser, de forma completa (FRANCO; DE SOUZA MENDES, 2015), e onde vamos nos integrar com a cultura. “Mais que ninguém, o nadador pode dizer: o mundo é minha vontade, o mundo é minha provocação. Sou eu que agito o mar.” (BACHELARD, 2013, p. 174). O espaço é provocador (HACKEROTT, 2018). E é no agito do mar que o caiçara se constrói, com suas canoas, remos, danças, músicas, redes e anzóis. É esse espaço que “[...] reanima origens, renova e redobra a alegria de maravilhar-se” (BACHELARD, 2018, p. 3), e incentiva que as práticas corporais aconteçam.

O espaço também possibilita a construção de brinquedos conhecidos com os elementos ao alcance das crianças caiçaras, como ilustrado neste trecho:

A molecada toda, naquele tempo não tinha jogo de bola aqui, o jogo que tinha era uma parte de peteca, que a gente fazia de palha de milho pra brincar, e coroanha, a malha também, era uma peça redonda que a gente jogava, um piquete ali e outro pra cá, jogava pra lá e jogava pra cá. Naquele tempo era tudo assim, depois é que veio o jogo de bola. Tinha o pião também, o pião tinha a cabecinha em cima e um bico embaixo, de prego; então enleava assim, uma corda, e jogava, caía lá e começava a virar. (Relato de Sebastião Fortunato, caiçara da Enseada, São Sebastião in AGUIAR, 2006, p. 97).

Pião, peteca e malha são brincadeiras que podem ser observadas de norte a sul do país e não necessariamente foram criadas por aqui, mas foram assimiladas pelos diferentes grupos brasileiros

de tal forma que permanecem fortes em muitas culturas e ganham novos contornos regionais, transformando-se em jogos tradicionais. A construção de brinquedos a partir dos materiais locais também os dota de contornos próprios. Uma perspectiva histórica pode explicar a existência do jogo em diferentes lugares, mas o que explica a aderência, a transmissão (FRANCHI, 2013), a manutenção, o fascínio das pessoas por estes jogos? A explicação pode residir nas próprias reflexões sobre a corporalidade, nesta “[...] estrutura profunda que não pertence a este ou aquele povo, mas à humanidade em geral, por estar situado no legado de seu patrimônio imaginário” (SAURA, 2014, p.174). Essa ancestralidade se configura como um “[...] traço constitutivo de nosso processo identitário que é herdado e que persiste para além de nossa própria existência” (FERREIRA-SANTOS; ALMEIDA, 2012, p. 60).

## O MAR

No centro do cotidiano do caiçara tradicional, estão atividades no mar, que se relacionam às atividades desenvolvidas principalmente para a pesca e o transporte. Os jogos, naturalmente, seguem o mesmo caminho, e se assentam na territorialidade marítima, como podemos ver neste relato:

[...] a gente amarrava a moita de pé de galinha para as pessoas caírem [...] A gente nadava, pescava caía no largo, vinha nadando pra terra. Tinha canoa, pescava, tinha tamburutaca, aquela lagosta que dá em terra, que tem dois ferrões como navalha. (Relato de Mário Olegário Leite, caiçara de Ilhabela in AGUIAR, 2006, p. 97).

É também por meio dos jogos que os caiçaras podem adquirir conhecimentos sobre as ondas, o nado, as canoas e os remos, os animais marinhos, entre outros aspectos da rotina caiçara, que serão importantes na formação de um indivíduo que está inserido na cultura e que muito provavelmente precisará destes conhecimentos em algum momento, conforme ilustrado a seguir por Mário Gato, 44 anos, remador, músico e artesão caiçara fortemente engajado na promoção e salvaguarda de sua cultura. Neste emaranhado de jogo, saberes, brincadeira e traquinagem, o caiçara passa a conhecer sua cultura e desenvolver sua identidade, cercando os perigos e desafios diários de ludicidade.

Os nossos brinquedos eram esses, as canoinhas. Aí o que a gente fazia? Fazia paninho de vela com saquinho plástico, colava um reminho, às vezes fazia até cano de leme e colocava pedra pra fazer de lastro. Aí a gente ia com 8, 10 primos até a boca da barra e soltava. Batia aquela refega de vento e fazia competição de quem chegava do outro lado do rio. Soltava as canoinhas. Esse era o nosso brinquedo. Se não, amarrava uma cordinha e saía puxando no rio. Fazia peixinho de isopor, de madeira, fazia ranchinho na beira do rio. Esse era o nosso carrinho. (Depoimento de Mario Gato, caiçara da praia do Ubatumirim, Ubatuba).

A relação com o mar é construída desde muito cedo, bem como a autonomia do caiçara frente à imensidão azul. Desde muito pequeno o caiçara tradicional tem sua canoa para se entender com o mar, e assim poder entender-se caiçara:

[...] o que nós tínhamos eram coisas nossas, próprias da região [...] uma das brincadeiras mais usadas na minha época de criança era brincar de canoa, era remar; todo garoto da minha idade tinha sua canoa. Eu tinha uma canoinha que cabia um garoto só e eu mantive essa canoa comigo até a idade de quinze anos, isso era minha brincadeira de todos os dias. (Relato de Luiz Leite Santana, caiçara de Ilhabela in AGUIAR, 2006, p. 98).

Característica das comunidades tradicionais parece ser a de fabricar instrumentos adequados ao tamanho dos jogadores. Esses instrumentos todos exercem fascínio sobre o homem, pois ampliam e potencializam o movimento humano (GUMBRECHT, 2007). As crianças caiçaras têm, portanto, desde cedo, uma intensa relação com o oceano, com as ondas, com os materiais, os instrumentos, com o tradicional por fim. Seu Mandico, 80 anos, pescador antigo, e último morador remanescente de uma praia cujo acesso se dá apenas por mar ou por trilha íngreme, compreende bem essa relação entre os caiçaras e tudo o que os cercam. “Remar quando eu nasci, a gente já nascia remando. Quando eu nasci já sabia remar. Sei remar desde criança.” (Depoimento de Seu Mandico, caiçara da praia Brava da Almada, Ubatuba). O embate com as imagens simbólicas da cultura saltam no imaginário dos pequenos caiçaras como tainhas na superfície do mar. Brincar de remar, é brincadeira e treino, é jogo e preparação. Pescar também significa vencer o mar diariamente e remar de volta à praia, vitorioso e com alimento, para o descanso do lar.

Eu nasci aqui na praia da Justa, quando moleque apesar de não ser de pescar muito, como me criei aqui na beira da praia, saía mais pra pescar na época da tainha, que é uma época que a gente se anima mais. Mas pra falar que alguém me ensinou a remar talvez não, eu sempre tive esse contato e sabia desde pequeno. (Depoimento de Juarez Pimenta, caiçara da praia da Justa, Ubatuba).

É interessante de observar que as práticas corporais evidenciam que o aprendizado caiçara é calcado na experiência e na percepção, revelando sua forte tradição corporal, que prima pela observação e experimentação corporal acima de tudo. Envolto por todas as influências corporais, familiares, espaciais, simbólicas, o caiçara passa a captar, por meio de seu corpo e pelo que faz com ele, o significado de sua cultura. É por meio dessas práticas que consegue se encontrar.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos caiçaras são retratos de seu povo. Contam-nos um pouco de sua trajetória. Suas relações com o cotidiano e com o espaço revelam aspectos de uma cultura que está sempre em

movimento, em um constante processo de construção identitária. Assim como nas corridas de canoas, a cultura caiçara segue remando em busca do encantamento, buscando nas águas das tradições a direção para se reencontrar e seguir adiante.

O maritório caiçara é o ponto de convergência que provoca o corpo e desencadeia o processo. Essa provocação não se insere simplesmente no âmbito da competição. O maior desafio não é vencer o outro competidor, mas vencer a incitação de enfrentar o mar, munido da tradição. É se confrontar com a tradição de uma cultura; da sua cultura. Quantas vezes é preciso cair no mar antes de ganhar uma corrida? Sem bater, virar, afundar a canoa; sem se afogar, nadar de volta, perder o remo, é possível vencer? Os caiçaras treinam, jogam, brincam; remam diariamente, mas quando chegam às corridas, o mais importante é terminar, conseguir vencer o desafio. É uma corrida contra o próprio erro, e em busca de si próprio.

Os caiçaras veem no mar tudo aquilo que do mar já se falou na poesia. O mar é liberdade, imensidão infinita e profunda, é incerteza, desafio. O mar por si só é um jogo. Mas, além disso tudo, o caiçara quando olha as águas que rebentam na praia não vê um espelho no sentido literal, como um Narciso encantado pela sua própria beleza. O caiçara vê sim sua imagem refletida, mas não o seu rosto. O caiçara é o próprio mar. O reforço das imagens simbólicas, o pertencimento gerado, a exteriorização da cultura, a possibilidade de reencontro e completude do Ser caiçara são atribuições que os jogos carregam. Quando um caiçara participa de uma corrida, se encontra com o mar, portanto com seu próprio ser. A implicação não é superficial, rompe com a linearidade temporal e permite encontrar no passado os novos caminhos para o futuro. À luz dos depoimentos, percebe-se que este encontro permite que a pessoa se entenda como caiçara, se encontre em sua própria cultura, se sinta parte daquela praia, daquele mar, daquela gente, completo, profundo, enfim, caiçara.

## REFERÊNCIAS

ACHCAR, Tatiana. **Vida Caiçara**: imagens, histórias, personagens e sentimentos das comunidades litorâneas do norte do Paraná ao sul do Rio de Janeiro. Abook, 2007.

ADAMS, Cristina. As populações caiçaras e o mito do bom selvagem: a necessidade de uma nova abordagem interdisciplinar. **Revista de Antropologia**, v. 43, n. 1, p. 145-182, 2000.

AGUIAR, Teresa. **Caiçara, uma cultura que resiste**. São Sebastião, SP: Centro Cultural São Sebastião Tem Alma. Secretaria de Estado da Cultura, Governo do Estado de São Paulo, 2006.

BACHELARD, Gaston. **A água e os sonhos**: ensaios sobre a imaginação da matéria. Trad.

DANESI, A. P. 2ª ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2013.

- BACHELARD, Gaston. **A poética do devaneio**. Trad. DANESI, A. P. 4ª ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2018.
- BENTO, Jorge Olímpio. Corpo e desporto: reflexões em torno desta relação. In: MOREIRA, W. W. (org.) **Século XXI: a era do corpo ativo**. Campinas, SP: Papirus, p. 155-182, 2006.
- BITENCOURT, Fernando Gonçalves. A ciência, o olhar e o se-movimentar: uma fenomenologia do futebol - ou de como o CAP encontra talentos. **Motrivivência**, n. 34, p. 186-207, 2010.
- BOURDIEU, Pierre. Como se pode ser desportista. \_\_\_\_\_. **Questões de sociologia**. Lisboa: Fim do século, p. 181-204, 2003.
- BRANCO, Alice; CASEIRO, Fernando. **Cultura caiçara: resgate de um povo**. Oficina do Livro e Cultura, 2005.
- COELHO, Milton de Souza et al. O mito samurai no imaginário do Japão: homens e deuses na trama dos sentidos. **Motrivivência**, v. 30, n. 56, p. 246-260, 2018.
- DA SILVA, Thaína Martins; ALVES, Lídia Maria Nazaré. A representação da loucura, morte e luto no conto “a terceira margem do rio” de João Guimarães Rosa. **Anais do Seminário Científico do UNIFACIG**, n. 5, 2019.
- DAOLIO, Jocimar. Corpo e identidade. In: MOREIRA, W. W. (org.) **Século XXI: a era do corpo ativo**. Campinas, SP: Papirus, p. 49-62, 2006.
- DIEGUES, Antonio Carlos. A mudança como modelo cultural: o caso da cultura caiçara e a urbanização. **Enciclopédia caiçara**, v. 1, p. 21-48, 2004.
- DURAND, Gilbert. **A imaginação simbólica**. Tradução de Eliane Fittipaldi Pereira. São Paulo: Culturix, Editora da Universidade de São Paulo, 1988.
- DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário: introdução à arquetipologia geral**. 4ª ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.
- FERREIRA-SANTOS, Marcos. **Crepusculario: conferências sobre mitohermenêutica e educação em Euskadi**. São Paulo: Zouk, 2004.
- FERREIRA-SANTOS, Marcos; ALMEIDA, Rogério. **Aproximações ao Imaginário: bússola de investigação poética**. São Paulo: Képos, 2012.
- FRANCHI, Silvester. Jogos tradicionais/populares como conteúdo da cultura corporal na Educação Física escolar. **Motrivivência**, n. 40, p. 168-177, 2013.
- FRANCO, Marcel Alves; DE SOUZA MENDES, Maria Isabel Brandão. Fenomenologia e Educação Física: uma revisão dos conceitos de corpo e motricidade. **Motrivivência**, v. 27, n. 45, p. 209-218, 2015.
- GONÇALVES JUNIOR, Luiz et al. Etnomotricidad: juegos de resistencia cultural en la comunidad caizara de Ilhabela-Brasil. **Estudios pedagógicos (Valdivia)**, v. 38, n. ESPECIAL, p. 249-266, 2012.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Elogio da beleza atlética**. Tradução: RAVAGNANI, F. São Paulo: Companhia das Letras, 182 p. 2007.
- HACKEROTT, Maria Altimira. **Devaneio e movimento na experiência do velejar**. Dissertação (Mestrado) – Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo. São Paulo, 116p. 2018.

- KRETCHMAR, R. Scott. Pesquisa filosófica em atividade física. In: THOMAS, Jerry R.;
- NELSON, Jack K. (org.). **Métodos de pesquisa em atividade física**. Porto Alegre: Artmed, 2002. P. 247-257.
- LAZZAROTTI FILHO, Ari et al. O termo práticas corporais na literatura científica brasileira e sua repercussão no campo da Educação Física. **Movimento**, v. 16, n. 1, p. 11-29, 2010.
- MARCÍLIO, Maria Luiza. **Caiçara: terra e população**: estudo de demografia histórica e da história social de Ubatuba. 2ª ed. São Paulo: Edusp, 2006.
- MARTÍNEZ PERDOMO, Adalid. Juegos e identidad cultural en el contexto americano. In:
- MARIN, E. C.; STEIN, F. (Org.). **Jogos Autóctones e Tradicionais de Povos da América Latina**. 1 ed. Curitiba: Editora CRV, p. 133-155, 2015.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza. O desafio da pesquisa social. In: MINAYO, M. C. S. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Editora Vozes Limitada, p. 9-29, 2011.
- MOREIRA, Virginia. O método fenomenológico de Merleau-Ponty como ferramenta crítica na pesquisa em psicopatologia. **Psicologia: Reflexão e crítica**, v. 17, n. 3, p. 447-456, 2004.
- MÜLLER, Uwe. Esporte e Globalização. **Motrivivência**, n. 10, p. 17-25, 1997.
- MUSSOLINI, Gioconda. **Ensaio de antropologia indígena e caiçara**. Org.: CARONE, E. Coleção Estudos brasileiros, v. 38. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.
- PERES, Juliana de Jesus Pinheiro et al. Primeiros jogos mundiais dos povos indígenas: uma análise da percepção dos espectadores. **Motrivivência**, v. 31, n. 59, 2019.
- SANTIN, Silvino. Cultura e esporte: uma hermenêutica visual. **Motrivivência**, n. 41, p. 155-165, 2013.
- SAURA, Soraia Chung. Sobre bois e bolas. In: SAURA, S.C; ZIMMERMANN, A.C; (orgs) **Jogos Tradicionais**. 1 ed. São Paulo: Editora Laços, p. 165-188. 2014.
- SAURA, Soraia Chung; MEIRELLES, Renata. Brincantes e Goleiros, considerações sobre o Brincar e o Jogo a partir da fenomenologia da imagem. In: CORREIA, W. R.; RODRIGUES, B. M. (orgs) **Educação Física no Ensino Fundamental: da inspiração à ação**. Editora Fontoura, Várzea Paulista, SP, p. 35-60, 2015.
- SCHWARCZ, Lilia Moritz. Do preto, do branco e do amarelo: sobre o mito nacional de um Brasil (bem) mestiçado. **Ciência e cultura**, v. 64, n. 1, p. 48-55, 2012.
- SILVEIRA, Denise Tolfo; CÓRDOVA, Fernanda Peixoto. A Pesquisa Científica. In: GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. **Métodos de pesquisa**. Plageder, p. 31-42, 2009.
- SILVA, Luiz Geraldo. Da terra ao mar: por uma etnografia histórica do mundo caiçara. In: DIEGUES, A. C. (org.) **Enciclopédia Caiçara: o olhar do pesquisador**, v. 1, p. 49-70, 2004.
- STEIN, Fernanda; MARIN, Elizara Carolina. O jogo tradicional no contexto atual da quarta colônia de imigração italiana no Rio Grande do Sul. **Motrivivência**, v. 31, n. 58, 2019.
- UNESCO. **Declaração Universal Sobre a Diversidade Cultural** 2002. 02 de novembro de 2001. CLT.2002/WS/9, Paris (FRA), 2001.

UNESCO. **Convenção para a Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial** 2003. 17 de outubro de 2003. MISC/2003/CLT/CH/14, Paris (FRA), 2003.

VASCONCELOS, José Mauro. **Rosinha, minha canoa**. São Paulo: Melhoramentos, 272p. 1962.

VINHA, Marina. Saúde Social: fonte revitalizadora dos jogos dos povos indígenas. In.: **Celebrando os jogos, a memória e a identidade: XI Jogos dos Povos Indígenas**. Porto Nacional – Tocantins, p.232-233, 2011.

ZIMMERMANN, Ana Cristina; SAURA, Soraia Chung. (orgs.) – **Jogos Tradicionais**. São Paulo: Pirata, 192p. 2014.

ZIMMERMANN, Ana Cristina; SAURA, Soraia Chung. Body, environment and adventure: experience and spatiality. **Sport, Ethics and Philosophy**, v. 11, n. 2, p. 155-168, 2017.

## NOTAS DE AUTOR

### FINANCIAMENTO

Pesquisa financiada por meio de bolsa de mestrado CAPES, processo número 88882.327705/2019-01.

**CONSENTIMENTO DE USO DE IMAGEM** - Não se aplica.

### APROVAÇÃO DE COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA

Este artigo foi desenvolvido no programa de pós-graduação da Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo, na área de Estudos Socioculturais e Comportamentais da Educação Física e Esporte. A pesquisa faz parte do Grupo de Estudos PULA do Centro de Estudos Socioculturais do Movimento Humano, e foi aprovada pelo Comitê de Ética em 22 de fevereiro de 2019. CAAE 03497618.0.0000.5391. Número do Parecer: 3.163.823.

**CONFLITO DE INTERESSES** - Não se aplica

### LICENÇA DE USO

Os autores cedem à **Motrivivência - ISSN 2175-8042** os direitos exclusivos de primeira publicação, com o trabalho simultaneamente licenciado sob a [Licença Creative Commons Attribution Non-Comercial ShareAlike](#) (CC BY-NC SA) 4.0 International. Esta licença permite que **terceiros** remixem, adaptem e criem a partir do trabalho publicado, desde que para fins **não comerciais**, atribuindo o devido crédito de autoria e publicação inicial neste periódico desde que adotem a mesma licença, **compartilhar igual**. Os **autores** têm autorização para assumir contratos adicionais separadamente, para distribuição não exclusiva da versão do trabalho publicada neste periódico (ex.: publicar em repositório institucional, em site pessoal, publicar uma tradução, ou como capítulo de livro), com reconhecimento de autoria e publicação inicial neste periódico, desde que para fins **não comerciais e compartilhar com a mesma licença**.

### PUBLISHER

Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Educação Física. LaboMídia - Laboratório e Observatório da Mídia Esportiva. Publicado no [Portal de Periódicos UFSC](#). As ideias expressadas neste artigo são de responsabilidade de seus autores, não representando, necessariamente, a opinião dos editores ou da universidade.



## **EDITORES**

Mauricio Roberto da Silva, Giovani De Lorenzi Pires, Rogério Santos Pereira.

## **HISTÓRICO**

Recebido em: 25 de março de 2020.

Aprovado em: 22 de junho de 2020.