



BRINCADEIRAS INDÍGENAS APLICADAS À EDUCAÇÃO

Thainara Fernandes Cruaia de Camilo¹; Debora Ferreira Lins²; Valeria Biondo³

¹ Graduando em Letras Português-inglês pelo Centro Universitário Sagrado Coração – UNISAGRADO

² Professora preceptora na EMEF Cônego Aníbal Difrância

³ Professora orientadora do Centro Universitário Sagrado Coração - UNISAGRADO

RESUMO

As brincadeiras indígenas são uma expressão de cultura rica e significativa, que destacam a ancestralidade e importância dos povos indígenas e demonstram a identidade da etnia. Por meio das brincadeiras é possível a preservação das tradições e as brincadeiras assumem função sociocultural de cunho educativo, para a formação e apropriação e integração social, identitária, autônoma, socialização em grupo. Para que as crianças entendam sobre as brincadeiras é necessário que elas conheçam a história dos povos indígenas e acabem com os preconceitos que lhe são impostos pela sociedade. Uma forma de acabar com esses preconceitos é a possibilidade de conhecer as comunidades indígenas e conhecer o que se pode encontrar em uma reserva indígena que contribui para formação dos alunos não indígenas. O projeto inclui visitar uma reserva. As viagens são precedidas de uma preparação, que incluem aulas de temas relacionados com ciências sociais, ambientais, história e política e protagonismo indígena (palestras e rodas de conversa ministradas por lideranças e representantes da luta dos povos originários) e preparo de projetos a serem executados na aldeia, desenhados de acordo com as possibilidades do corpo discente de modo que respondam às necessidades expressas pela comunidade.

Palavras-chave: Indígenas; Cultura; Educação.

INTRODUÇÃO

As brincadeiras indígenas são expressão de cultura rica e significativa, pois destacam a ancestralidade e importância dos povos indígenas e demonstram a identidade etnia. Por meio das brincadeiras é possível a preservação das tradições. Além do mais, as brincadeiras indígenas ajudam para o condicionamento físico e mental, para o fortalecimento da



musculatura e agilidade corporal, e para o desenvolvimento cognitivo e emocional, pois é preciso demonstrar suas emoções e sentimentos, o que ajuda na conexão com o grupo e consigo mesmo e promove o aumento da autoestima.

Em diversas sociedades, práticas lúdicas como contar histórias de roda, fazer casinha, jogar peteca, jogar bola de gude, empinar papagaio (pipa, pandorga), cantar, correr, jogar, entre tantas outras opções, representam formas de interação lúdica traduzidas interculturalmente como brincadeiras. Entre as crianças indígenas, as brincadeiras são apresentadas nos relatos etnográficos pela comparação intercultural que acentua (quase) sempre qualificação de maior liberdade de ação e interação no grupo e pares e com os adultos. As brincadeiras assumem funções socioculturais de cunho educativo, para a formação e apropriação dos valores de integração social, identitária, autônoma e socialização em grupo.

Para uma compreensão adequada das brincadeiras e da cultura indígena, é imperativo que as crianças tenham conhecimento sobre a história dos povos indígenas e combatam o preconceito. Diante disto, a formulação atual do racismo decorre da tentativa de classificar a humanidade, cuja diversidade foi ampliada pela expansão colonial. De acordo com Kabengele Munanga (2004), no século XVIII a cor da pele foi adotada como critério fundante dessa classificação e, com isso, “a espécie humana ficou dividida em três raças estanques que resistem até hoje no imaginário coletivo e na terminologia científica: raça branca, negra e amarela” (MUNANGA, 2004, p. 3). Ribeiro (2022) aponta que no século XIX outros critérios foram acrescentados, dotando a racialização da humanidade de uma feição científica, além de reforçar a hierarquia entre as diferentes raças mediante o estabelecimento de “uma relação intrínseca entre o biológico (cor da pele, traços morfológicos) e as qualidades psicológicas, morais, intelectuais e culturais” (MUNANGA, 2004, p. 4). Embora vários estudos científicos tenham refutado essa interpretação arbitrária (COMAS, 1970), ainda hoje o racismo e também o sexismo permanecem como um meio de hierarquizar grupos sociais tomando como ponto de partida uma característica da biologia humana. Tal processo atinge tanto afrodescendentes quanto os povos indígenas, a despeito de indicar as amefricanas e as ameríndias como as mais afetadas, dado “o caráter duplo de sua condição biológica – racial e/ ou sexual – que torna as mulheres mais oprimidas e exploradas em uma região de capitalismo patriarcal-racista dependente” (GONZALEZ, 2020, p. 132).



As reservas indígenas oferecem oportunidades valiosas para a formação de alunos não indígenas e de todos aqueles interessados em vivenciar a vida em aldeias. Essas experiências podem ser realizadas por meio de vivências em territórios indígenas, que incluem preparação prévia com aulas sobre temas relacionados às ciências sociais, ambientais, história, política e protagonismo indígena, incluindo palestras e rodas de conversa ministradas por lideranças e representantes da luta dos povos originários. Oficinas de brincadeiras, contação de histórias, gincanas, bioconstrução, plantio de mudas e formação de bibliotecas na Escola são exemplos das atividades desenvolvidas em parceria com a comunidade indígena e a Aliança Universidade e os Povos Indígenas (AUPI).

Dessa forma, o objetivo principal desse projeto foi promover uma interação dos alunos da EMEF Cônego Anibal Difrância com as crianças da Aldeia Ekerua, buscando trocas culturais e a superação de preconceitos e dúvidas que os alunos possam ter sobre as comunidades indígenas. O projeto de brincadeiras indígenas foi escolhido como uma forma de compartilhar culturas e mostrar aos alunos que muitos indígenas vivem em comunidades e também frequentam espaços urbanos para estudar e trabalhar, sem abrir mão de suas culturas.

METODOLOGIA

Inicialmente, os alunos tiveram toda uma preparação teórica a fim de conhecerem um pouco da história indígena e das comunidades por meio de uma aula introdutória. Feita essa preparação, foi planejada uma visita dos alunos da EMEF à comunidade da Aldeia Ekerua. A direção da escola deu apoio para a organização por meio de viabilizar o transporte e a autorização dos pais. A visita proporcionou aos alunos vivenciar as brincadeiras e a partilha de conhecimento cultural. Por fim, novamente no ambiente escolar, os alunos produziram desenhos e uma maquete que serão expostos no Sarau. As brincadeiras escolhidas para vivência foram arranca mandioca, corrida da ema e corrida do maracá.

RESULTADOS E DISCUSSÃO



Conforme mencionado acima, antes da visita dos alunos à aldeia, foi conduzida uma aula introdutória com a colaboração da professora preceptora, durante a qual foi possível identificar as percepções dos alunos em relação aos povos indígenas. Essas percepções incluíam ideias como "eles vivem em ocas", "eles não têm celular" e "eu não sabia que havia uma aldeia próxima". A abordagem da aula foi conduzida com base nessas percepções. Inicialmente, reproduzimos uma canção sobre os povos indígenas do livro didático dos alunos. Em seguida, foram apresentados slides contendo fotos da comunidade e explicado como era a vida lá.

Na semana seguinte, os alunos realizaram uma visita à comunidade e tiveram a oportunidade de vivenciar tudo o que lhes foi proporcionado na aldeia. Aproveitando a ocasião do Sarau, realizado na escola, em conjunto com a professora preceptora, os alunos produziram uma maquete e explicaram aos demais estudantes o que viram e quais brincadeiras participaram. Em seguida, apresentam-se as brincadeiras nas quais eles estiveram envolvidos, as quais servirão como base para a apresentação no Sarau do final do segundo semestre.

A seguir, serão descritas três brincadeiras indígenas que fizeram parte da vivência de acordo com Domingues-Alves et al (2015) e Pereira e Silva (s.d.):

- Arranca Mandioca (Figura 1)

Descrição: Para essa brincadeira, são necessários dois pilares ou duas árvores. Deve-se fazer duas filas e as crianças devem sentar-se no chão de maneira que a primeira abrace o pilar ou árvore, assim as demais crianças na fila se abraçam pela cintura. Cada fila tem o objetivo de tentar puxar uma por uma das crianças da outra fila. A fila que for mais resistente será a vencedora.



Figura 1 – Arranca mandioca

- Brincadeira da ema (Figura 2)

Descrição: De início é preciso escolher um(a) aluno(a) que representará a ema. Em seguida, organiza-se os alunos em círculo de mãos dadas, porém, dois alunos devem deixar uma abertura; o(a) aluno(a) que representa a ema deve ficar distante do círculo, aproximadamente cinco metros. Todos do círculo devem ficar em silêncio. Após o(a) aluno(a) que representa a ema entrar no círculo, os outros fecham o círculo para que não fiquem aberturas. O aluno que representa a ema deve caminhar imitando os passos da ema e deve perguntar para cada aluno(a) do círculo que madeira ele é, e os alunos devem responder um tipo de árvore, por exemplo, araribá, cedro, jequitibá, aroeira, marfim, etc. Após ter feito a pergunta para todos os alunos, o aluno representando a ema tenta escapar e, quando isso acontece, todos do círculo devem capturá-lo, e o aluno que encostar na ema primeiro será o próximo representante.



Figura 2 – Brincadeira da ema

- Corrida do maracá (Figura 3)

Descrição: Nesta brincadeira é preciso dois pilares ou dois cones a uma distância de 3 metros um do outro. Depois, organiza-se os alunos em fila com quantidade igual e com uma distância de cinco metros dos pilares ou cones. Os primeiros alunos ficam com um maracá ou um bastão. Dada a largada, os alunos correm e dão a volta nos pilares. Em seguida, entregam o maracá ou bastão para o próximo. O(A) professor(a) será juiz(a) ou árbitro(a), e deverá observar a largada e chegada dos alunos, tendo como referência uma linha no ponto de largada.



Figura 3 – Corrida do maracá



Figura 4 – Produção das maquetes

Foi possível observar que os alunos passaram a compreender os termos usados ao se referir aos povos originários, como índio/indígena, tribo/aldeia, além do significado de etnia. E também a compreensão da importância das brincadeiras indígenas pela vivência prática em ambiente indígena.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Participar do programa Residência Pedagógica é gratificante, pois possibilita a elaboração de projetos de intervenção que unem a realidade dos alunos com a promoção de conhecimento correto sobre os povos indígenas. A Residência Pedagógica é fundamental para uma formação docente eficiente, unindo teoria e prática.

REFERÊNCIAS

- COMAS, Juan, et al. **Raça e Ciência**, São Paulo: Perspectiva, 1970.
- DOMINGUES-LOPES, Rita de Cássia; OLIVEIRA, Assis da Costa; BELTRAO, Jane Felipe. O lúdico em questão, brinquedos e brincadeiras indígenas. **Desidades**, 2015, vol.6, p. 25-39.
- FUNDAÇÃO CAPES. Programa de Residência Pedagógica. In: Fundação CAPES, 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/capes/pt-br/acesso-a-informacao/acoes-programas/educacao-basica/programa-residencia-pedagogica>. Acesso em: 28 de jun. de 2023.



GONZALEZ, Léia. **Por um feminismo Afro-Latino-Americano: Ensaios, intervenções e Diálogos**. Rio de Janeiro: Zahar, 2020.

MUNANGA, Kabengele. Uma abordagem conceitual das noções de raça, racismo, identidade e etnia. In: André Augusto Brandão (org.), *Cadernos Penesb*, n. 5. Niterói: EdUFF, 2004.

PEREIRA, David; SILVA, Adriano. **Guia jogos e brincadeiras indígenas**. povo terena. Avai-sp (SD)

RIBEIRO, Rodrigo, O racismo contra os povos indígenas: panorama dos casos nas cidades brasileiras entre 2003 e 2019. *Mana* 28[2] 1-32, 2022. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/mana/a/mSJpdCM6QMCTFCKyVsGSTVn/abstract/?format=html&lang=pt#>. Acesso em: 18 de maio de 2022.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, às Instituições envolvidas (UNISAGRADO e EMEF Cônego Anibal Difrância) e às professoras de orientaram e auxiliaram no projeto, Debora Ferreira Lins e Valéria Biondo.