



COLÉGIO PEDRO II
Pró-Reitoria de Pós-Graduação,
Pesquisa, Extensão e Cultura
Mestrado Profissional em Práticas de
Educação Básica

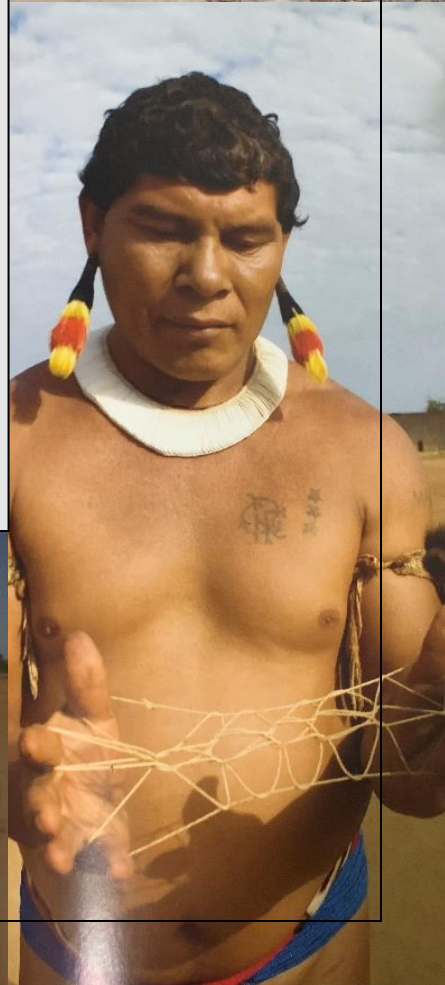
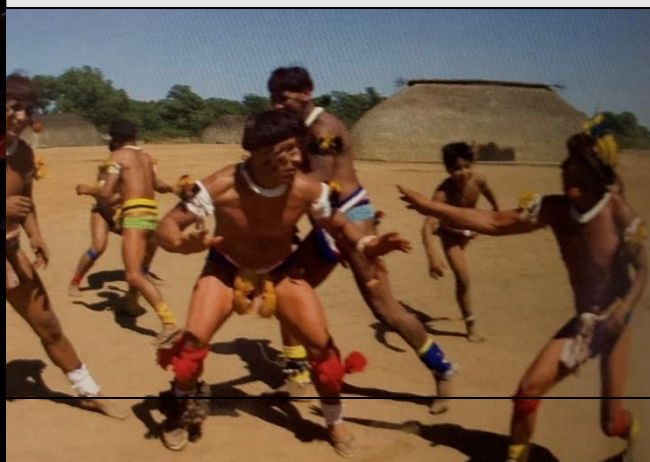
Catharina Romeiro

Orientadora:
Professora Dra. Kátia Regina
Xavier da Silva

**Vivendo
as
Brincadeiras Indígenas**



Rio de Janeiro
2023



Vivendo As Brincadeiras Indígenas

Catharina Romeiro
Professora Dra. Kátia Regina Xavier da Silva

Vivendo As Brincadeiras Indígenas

1ª Edição



Rio de Janeiro, 2023

COLÉGIO PEDRO II

PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA

BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER

CATALOGAÇÃO NA FONTE

R763 Romeiro, Catharina

Vivendo as brincadeiras indígenas / Catharina Romeiro ; Kátia Regina Xavier da Silva. 1. ed. - Rio de Janeiro: Imperial Editora, 2023.

73 p.

Bibliografia: p. 73.

ISBN: 978-65-5930-180-5.

1. Educação física - Estudo e ensino. 2. Anos iniciais do Ensino Fundamental - Estudo e ensino. 3. Cultura indígena. 4. Autoeficácia. 5. Formação docente. 6. Material didático. 7. Jogos na educação. 8. Brincadeiras. I. Silva, Kátia Regina Xavier da. II. Colégio Pedro II. III. Título

CDD 613

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB7 5692.

RESUMO

Este material, intitulado “Vivendo as Brincadeiras Indígenas” se caracteriza como uma unidade didática (UD) voltada para docentes de educação física (EDF) do 1º segmento. Ele apresenta propostas de atividades contextualizadas, com foco nas brincadeiras e jogos de matriz indígena e valoriza aspectos sociais e culturais de diferentes etnias. A UD busca suprir a carência de materiais didáticos que sirvam de suporte para os docentes de EDF trabalharem a temática indígena em sala de aula. O material inclui discussões e foi dividido em três seções. A primeira seção apresenta diferentes abordagens para trabalhar com as brincadeiras e jogos de algumas etnias do Brasil. A segunda apresenta algumas atividades dos “Jogos dos Povos Indígenas” e sugestões para estruturar tais jogos na escola, com destaque para o espírito de cooperação e de celebração que se sobressaem nesses jogos. A terceira seção trata da construção de brinquedos indígenas com o uso de materiais alternativos.

Palavras-chave: temática indígena; educação física escolar; brincadeiras indígenas.

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO.....	8
2. CONTEXTUALIZAÇÃO.....	10
Unidade Didática Vivendo as Brincadeiras Indígenas.....	13
3. INSTRUÇÕES PARA A UTILIZAÇÃO DO MATERIAL.....	14
1ª Seção- Jogos e brincadeiras de diferentes etnias.....	15
2ª Seção Jogos dos Povos Indígenas.....	58
3ª Seção- Construção de brinquedos Indígenas.....	65
4 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	73

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Desenho de um indígena feito por uma criança.....	15
Figura 2: Desenho de um indígena feito por uma criança.....	15
Figura 3: Mapa do Brasil com etnias mais numerosas.....	19
Figura 4: Aldeia Reserva da Jaqueira.....	22
Figura 5: Aldeia Pataxó Nova Coroa.....	23
Figura 6: Sala de aula escola indígena Pataxó da Jaqueira.....	23
Figura 7: Escola Indígena Pataxó da Jaqueira.....	24
Figura 8: Arremesso de Tacape.....	24
Figura 9: brincadeira Patyuw myūka'áy.....	25
Figura 10: Zarabatana.....	26
Figura 11: Brincadeira cabo de guerra.....	27
Figura 12: Corrida com Tora.....	28
Figura 13: Corrida do Maracá.....	29
Figura 14: Alvo para o arco e flecha na escola indígena Pataxó em Coroa Vermelha.....	30
Figura 15: Arco e flecha.....	30
Figura 16: Bolinha de gude.....	37
Figura 17: Brincadeira Hené kuputisu.....	40
Figura 18: Peteca.....	41
Figura 19: Brincadeira Toloí Kunhugu.....	42
Figura 20: Brincadeira Emusi.....	43
Figura 21: Brincadeira Ketinho Mitselu.....	44
Figura 22: Casa de reza (opy).....	46
Figura 23: Imagem Colégio Indígena Estadual Guarani Karai Kuery Rend.....	46
Figura 24: Pátio da aldeia Guarani Mbyá.....	47
Figura 25: Pátio da aldeia Guarani Myba.....	47
Figura 26: Campo de Futebol Aldeia Sapukai.....	48

Figura 27: Luta corporal Oi'ó- Luta das raízes.....	52
Figura 28: Foto da brincadeira Mâkuty	55
Figura 29: Brincadeira Mâkuty adaptada na escola	55
Figura 30: Construção adaptativa do arco e flecha	68
Figura 31: Construção adaptativa da Zarabatana	69
Figura 32: Construção adaptativa da Peteca	70
Figura 33: Construção adaptativa da Bolinha de gude.....	71
Figura 34: Construção adaptativa do maracá	72

1. APRESENTAÇÃO

Essa Unidade Didática “Vivendo as Brincadeiras Indígenas” resulta do meu trabalho de pesquisa, intitulado Crenças de Autoeficácia Docente para o Ensino de Brincadeiras e Jogos de Matriz Indígena, desenvolvido no curso de Mestrado Profissional em Práticas de Educação Básica do Colégio Pedro II (MPPEB/CPII), Rio de Janeiro, Brasil.

A motivação da pesquisa foi a carência de materiais e propostas pedagógicas que abordem a temática indígena de forma contextualizada nas aulas de Educação Física (EDF). O trabalho está em consonância com a lei nº 11645 de 10 de março de 2008 que inclui na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9.394/96 o ensino obrigatório dessa temática nas redes públicas e privadas de ensino.

A pesquisa teve como objetivo construir uma unidade didática para trabalhar com brincadeiras e jogos de matriz indígena, que subsidie o conhecimento dos professores de EDF e reflita na crença de autoeficácia para o desenvolvimento da temática indígena no 1º segmento do Ensino Fundamental. Esse material foi partilhado em um curso de extensão para que docentes, potenciais usuários da UD, pudessem observar o quanto esse material se adequa à realidade das escolas.

Para se entender os sentidos dos jogos e brincadeiras indígenas que serão descritos nesta UD gostaríamos de começar por refletir sobre o significado do brincar para os indígenas. As brincadeiras estão relacionadas diretamente com a natureza, seja pela sua denominação, pelo material utilizado ou pelo local onde se brinca. Elas costumam ser denominadas por nome de animais, utilizar plantas e frutos e são, via de regra, realizadas em rios, córregos e árvores. “O brincar de muitos povos indígenas é uma forma do corpo entender as histórias que são contadas pelos mais velhos, em que as crianças (re)vivem em seus corpos a ancestralidade da história do seu povo” (PEREIRA, 2021, p. 41).

A terra é sagrada para os indígenas, pois são conscientes que tudo que se faz na natureza afeta mais cedo ou mais tarde toda a humanidade. Como sabem que um pedaço de terra só pode ser cultivado por um período limitado, vivem mudando de lugar para permitir o descanso do solo e o renascimento das plantações. Isto explica a razão da brincadeira de peteca para alguns povos indígenas só ocorrer na época da colheita do milho, já que o brinquedo é feito de sua palha.

Esta UD está dividida em três seções. A primeira apresenta possibilidades para os docentes trabalharem de forma contextualizada com brincadeiras e jogos de diferentes etnias.

Como no Brasil existem 305 etnias, seria inviável conseguir abarcar boa parte destas em um caderno de atividades. Desta forma optou-se por escolher as etnias com maiores populações, de diferentes regiões do Brasil e aquelas de que se dispunha de mais informações. Outro aspecto importante é que as brincadeiras selecionadas para este caderno, ainda que sofrendo adaptações, são factíveis de serem realizadas em um ambiente escolar.

A segunda seção é sobre os jogos dos povos indígenas, evento que envolve diferentes etnias com o principal objetivo de celebração da vida. Esta seção apresenta algumas modalidades dos jogos, passíveis de serem realizados no ambiente escolar e algumas possíveis abordagens para utilizá-los nas aulas de Educação Física. A terceira seção diz respeito à construção de brinquedos indígenas com o uso de materiais alternativos e algumas sugestões de adaptação para o contexto escolar.

Salienta-se que esta unidade didática não deve ser entendida como um manual engessado a ser seguido exatamente como exposto. Ela é composta por sugestões e reflexões sobre o tema e almeja proporcionar aos docentes informações que podem colaborar para a construção de crenças de autoeficácia para realizar as atividades e/ou fazer as adaptações necessárias de acordo com as especificidades de suas turmas.

2. CONTEXTUALIZAÇÃO

Lamentavelmente, ainda se observa, nas escolas, que a temática indígena é trabalhada somente no “dia do índio”, em uma perspectiva meramente folclórica e superficial, ou seja, sem nenhuma contextualização sobre os povos indígenas.

Urge a necessidade de imagens fidedignas sobre os indígenas que ajudem a superar as representações estereotipadas de índio violento, traçoeiro, sujo, preguiçoso, canibal, sem cultura, educação, conhecimento, sentimento, língua e valores (BANIWA, 2019 p.102). A história hegemônica levada aos bancos escolares reflete uma visão do mundo em conformidade com o entendimento do grupo dominante sem espaço para a visão dos grupos subjugados.

As sociedades indígenas de ontem e de hoje são portadoras de culturas dinâmicas que estão em constante movimento, como todas as sociedades humanas. Elas não são perfeitas, autossuficientes, nem estáticas, nem piores ou melhores. São sociedades que buscam constantemente aperfeiçoar seus modos de vida. E talvez a maior diferença entre elas e as sociedades modernas europeias e neoeuropeias seja o fato de que elas buscam aperfeiçoar seus modos de vida respeitando e dialogando com a natureza e com o cosmo, enquanto as sociedades modernas dominantes e capitalistas buscam o mesmo aperfeiçoamento, destruindo a natureza e a própria dignidade humana. (BANIWA, 2019 p. 103).

Novos horizontes para o ensino da história e cultura dos povos indígenas surgiram com a lei nº11.645 sancionada em 10 de março de 2008, ampliando a lei nº 10.639 que tratava da obrigação do ensino da História e Cultura Afro-Brasileira, passando a incluir na Lei de diretrizes e Bases da Educação (LDB) os seguintes comandos referentes aos povos indígenas.

“Art. 26-A. Nos estabelecimentos de ensino fundamental e de ensino médio, públicos e privados, torna-se obrigatório o estudo da história e cultura afro-brasileira e indígena.

§ 1º O conteúdo programático a que se refere este artigo incluirá diversos aspectos da história e da cultura que caracterizam a formação da população brasileira, a partir desses dois grupos étnicos, tais como o estudo da história da África e dos africanos, a luta dos negros e dos povos indígenas no Brasil, a cultura negra e indígena brasileira e o negro e o índio na formação da sociedade nacional, resgatando as suas contribuições nas áreas social, econômica e política, pertinentes à história do Brasil.

§ 2º Os conteúdos referentes à história e cultura afro-brasileira e dos povos indígenas brasileiros serão ministrados no âmbito de todo o currículo escolar, em especial nas áreas de educação artística e de literatura e história brasileiras (BRASIL, 2008).

Esta lei busca romper com o silêncio e com a memória produzida pelos grupos hegemônicos, colocando sob suspeita o currículo que produz e reproduz a invisibilidade e a inaudibilidade destes povos (KAYAPÓ, 2019). Para Nascimento (2019, p.152), “incluir a história e cultura dos povos indígenas e afrobrasileiros nos currículos escolares, produto da

força dos movimentos sociais que os representam, serve para, de modo reflexivo, pensar quem somos nós e a pluralidade que nos constitui.”.

A implementação da Lei nº11.645 tornou necessária a formação de professores capazes de oferecer um ensino adequado dessa temática, no sentido de superar as concepções estereotipadas presentes no senso comum a respeito dos povos indígenas. Para trabalhar com os alunos sobre a temática indígena, além do conhecimento técnico sobre o assunto, é importante que o professor se sinta suficientemente capaz de desenvolver o tema em suas aulas.

As crenças de autoeficácia referem-se as percepções que o indivíduo possui acerca das próprias capacidades para realizar determinadas metas. Essas crenças interferem em como os professores se sentem, pensam, se automotivam e se comportam em relação ao seu pensamento. (AZZI, 2014).

A autoeficácia faz parte de uma teoria maior denominada Teoria Social Cognitiva (TSC). De acordo com Azzi (2014, p. 28), “a TSC adota um modelo de causação interacional no qual eventos ambientais, fatores pessoais e o comportamento operam todos como fatores interacionais determinantes uns dos outros”. Esse modelo, conhecido como reciprocidade triádica, indica que o indivíduo é produto e produtor do meio em que vive, visto que é capaz de intervir em seu ambiente e em seu comportamento.

Uma das vertentes da TSC direciona para a investigação de como são construídas e alteradas tais crenças de autoeficácia ao longo do desenvolvimento humano. Para a TSC as experiências de domínio diretas; as experiências vicárias; as avaliações sociais ou persuasão social; e as alterações nos estados fisiológicos são os quatro fatores influenciadores.

Nas experiências de domínio diretas os indivíduos, ao interpretarem suas experiências anteriores, constroem os julgamentos de eficácia pessoal. Experiências interpretadas como bem-sucedidas geralmente acarretam o aumento da crença de autoeficácia na mesma atividade ou similares, já as experiências interpretadas como negativas acarretam uma situação de incapacidade para realizar atividades semelhantes (SELAU et al., 2018).

Nas experiências vicárias os indivíduos constroem suas crenças por meio da observação de modelos sociais com características que o observador se considere semelhante. Por exemplo, um professor de EDF ao observar um colega professor ministrando uma aula, pode se sentir capaz de ministrar o mesmo conteúdo (SELAU et al.,2018). Observar a própria prática por meio de vídeos e áudios e observar professores com uma experiência igual ou maior obter sucesso nas aulas pode levar também a um aumento da crença de autoeficácia para execução de uma tarefa (AZZI, 2014).

No que se referem às avaliações sociais ou persuasão social, as crenças de autoeficácia também podem ser afetadas pelas observações verbais de outras pessoas acerca dos resultados dos indivíduos nas atividades realizadas. Afirmações do tipo: “você vai conseguir”, “está no caminho certo”, “muito bem pensado” são exemplos de avaliações sociais positivas. Se por um lado o julgamento de outras pessoas pode levar a um aumento da crença de autoeficácia, por outro, julgamentos depreciativos podem interferir negativamente nesta crença. Os comentários que os docentes recebem da direção, alunos e outros docentes mais experientes são exemplos dessa fonte de informação (SILVA; ALVES, 2016).

Quanto às alterações nos estados fisiológicos, o nível de estresse, ansiedade, estado de humor são fatores que podem interferir nas crenças de autoeficácia. Conseguir administrar essa situação é um ponto importante para transformar esses sentimentos ruins em pensamentos agradáveis e conseqüentemente afetar positivamente nas crenças de autoeficácia.

Cumpra salientar que essas fontes de informação são desenvolvidas e experimentadas pelos indivíduos ao longo da vida, a partir das influências pessoais, comportamentais e ambientais (AZZI, 2014).

Questões para refletir:

A temática indígena se configura como um conteúdo que é pouco ou quase nada trabalhado na formação inicial do professor. Pensando nisso...

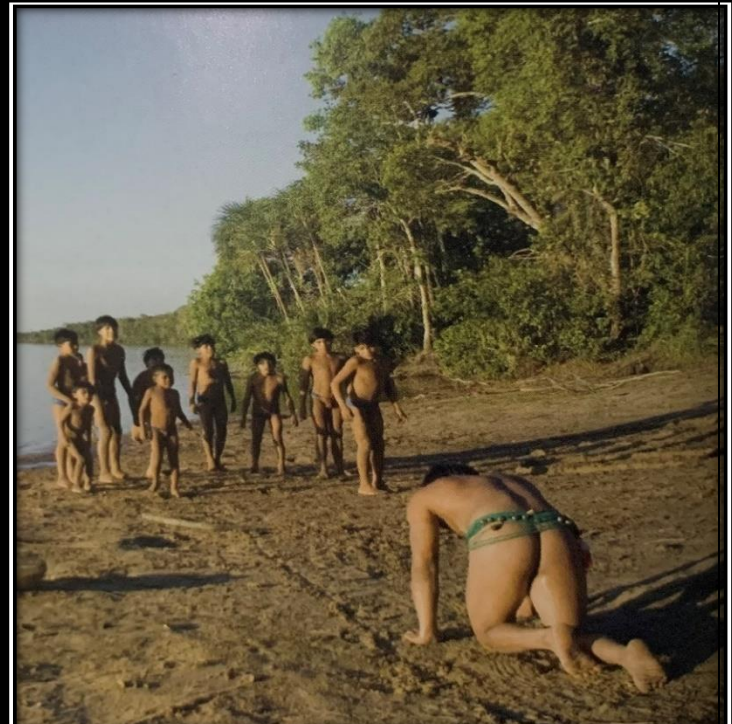
O quanto você se sente capaz de abordar um tema que é pouco trabalhado na sua formação inicial?

Onde você busca informações quando não tem acesso a algum conteúdo que deseja ou precisa ministrar?

Que outras pessoas podem te inspirar? Como você se sente ao pensar em abordar essa temática?

Unidade Didática

Vivendo as Brincadeiras Indígenas



3. INSTRUÇÕES PARA A UTILIZAÇÃO DO MATERIAL

As atividades apresentadas nesta UD são voltadas para estudantes dos anos iniciais, que compreendem as turmas do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental. Os professores devem, a seu critério, fazer os ajustes na UD considerando as particularidades e especificidades dos alunos e da escola, inclusive no tocante ao número de aulas em cada etapa. O professor poderá abordar com mais profundidade as brincadeiras e jogos das etnias presentes na região da escola. O aprofundamento das questões de preservação da natureza e direito dos povos indígenas deve ser direcionado para as turmas do 3º ao 5º ano.

1ª Seção- Jogos e brincadeiras de diferentes etnias

Etapa A- Mapeamento

Duração: de 2 a 3 aulas (50 minutos cada)

Objetivo: Identificar conhecimentos prévios dos estudantes sobre os povos indígenas.

Metodologia:

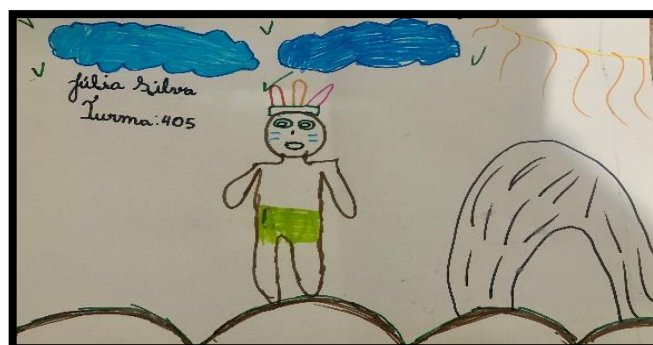
- O professor deve pedir para os alunos desenharem em uma folha de papel como eles imaginam que um indígena seja. A partir dos desenhos fazer reflexões para verificar qual a percepção dos estudantes sobre a característica de um indígena.

Figura 1: Desenho de um indígena feito por uma criança



Fonte: autora, 2022

Figura 2: Desenho de um indígena feito por uma criança



Fonte: autora, 2022

- Realizar roda de conversa com os estudantes para refletir sobre algumas questões: o que eles sabem sobre os povos originários, onde vivem, quantos povos são, se imaginam como vivem as crianças indígenas e se conhecem alguma brincadeira indígena.
- Fazer um cartaz com os conceitos sobre os povos indígenas apresentados pelos alunos. (Ao final do trimestre realizar a mesma atividade para ilustrar as diferenças de entendimento da questão).
- Apresentar alguns brinquedos de uso comum pelos povos indígenas e perguntar se são de conhecimento dos alunos e se tiveram a oportunidade de brincar com eles.
- Dividir a turma em grupos e oferecer alguns brinquedos para que experimentem brincar livremente (peteca, bilboquê, bolinha de gude, pião, corda...).
- Alternativamente, iniciar a prática da brincadeira indígena que os alunos já tiveram contato no sentido de valorizar os conhecimentos trazidos pelos estudantes.
- Outra possibilidade, iniciar a prática pela peteca, por ser muito conhecida pelos alunos, apresentar a história do brinquedo, o significado do nome, os diferentes nomes que a peteca tem entre os diversos povos indígenas e as muitas formas de brincar com ela em cada um desses povos. Por exemplo, a brincadeira de **peteca é chamada de kopu kopu pelo povo Kalapalo e de Peikrân pelo povo Kayapó.**
- Explicar para os alunos que grande parte dos brinquedos dos indígenas são construídos pelas próprias crianças e que cada etnia tem a sua própria maneira.
- Falar da questão da solidariedade que é um valor fundamental para os povos indígenas, e é expressa mesmo nas brincadeiras em que há uma disputa.

Para refletir

Pensando no seu cotidiano escolar: quais outras possíveis estratégias podem ser feitas para iniciar essa temática na sua escola?

Possibilidades de abordagem e contextualização para serem utilizadas ao longo das aulas com o objetivo de desconstruir conceitos e imagens distorcidas e de valorizar os povos indígenas.

❖ **Desconstruir a imagem de que o indígena vive só na floresta**

- O professor pode levar imagens de alguns indígenas em diferentes contextos (na aldeia, com aparelho celular, na política...) desconstruir alguns conceitos tais como “indígenas só vivem na floresta”, “indígenas sempre usam cocar”, “indígenas sempre se pintam” ...
- Outra possibilidade é pedir que os alunos pesquisem indígenas em diferentes contextos e que tal pesquisa inclua informações sobre a etnia do indígena escolhido.

❖ **Ratificar que toda cultura é dinâmica**



- **Fazer os seguintes questionamentos aos alunos:**
 - Um brasileiro que aprende outro idioma deixa de ser brasileiro?
 - Um indígena que usa tênis vai deixar de ser indígena?
 - Vivemos da mesma maneira que nossos pais e avós viveram?
- Utilizar o vídeo a seguir pois retrata como toda cultura é dinâmica e que os indígenas não vivem igual antigamente (<https://www.youtube.com/watch?v=uuzTSTmIaUc>).
- Apresentar o texto “jeito de aprender” que é uma descrição do cotidiano das crianças indígenas que, ao observar os mais velhos, aprendem como viver. <https://mirim.org/como-vivem/aprender>.

❖ Possibilidades de abordagens sobre preservação da natureza e direitos dos povos Indígenas

- **Levar imagens das florestas sendo destruídas e do vídeo Pajerama**

Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=BFzv0UhHcS0> A partir das imagens e do vídeo fazer uma roda de conversa.

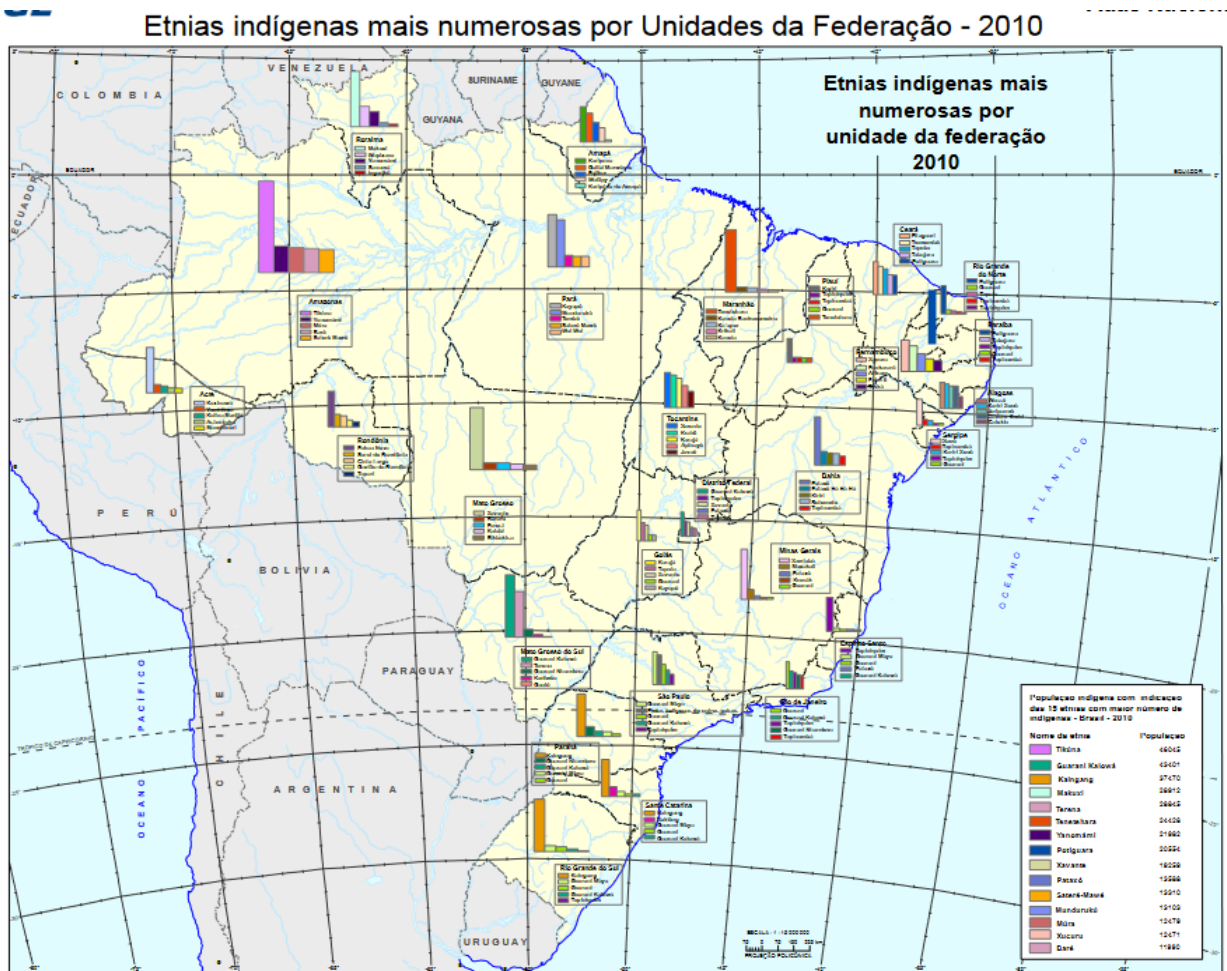
- Abordar com os alunos que somos parte da natureza e destacar como ela é importante para nossa existência.
- Falar sobre o desmatamento, o avanço da urbanização e a luta dos indígenas pela preservação do seu território.
- Falar da importância dos Povos Indígenas como guardiões da natureza
- Discutir sobre o garimpo ilegal avançando sobre as terras indígenas e quais riscos podem apresentar para toda a população.
- Abordar o processo histórico de formação do Brasil.
Como era esse território antes da chegada dos Portugueses e como é hoje?
O que tem acontecido com os povos indígenas? Falar das expulsões, da invasão ao território e do racismo contra os povos Indígenas.

❖ Possibilidade de abordagem sobre a localização dos povos indígenas

- No mapa do Brasil da figura 3 que apresenta os povos indígenas mais numerosos destacar a localização dos Povos Indígenas em diferentes regiões do Brasil.
- Ressaltar que a maioria das terras indígenas se encontra na Amazônia, onde existe um baixo índice populacional não indígena.
- Este mapa retrata a divisão das etnias mais numerosas no país e por requerer uma compreensão sobre gráficos o torna mais adequado para utilização com os alunos das séries finais do 1º segmento. Para as turmas das séries iniciais o professor deve fazer adaptações para propiciar o seu entendimento.

https://www.ibge.gov.br/apps/atlas_nacional/pdf/14%20-%20ETNIAS%20INDIGENAS%20MAIS%20NUMEROSAS%20POR%20UNIDADES%20DA%20FEDERACAO%20-%202010.pdf (IBGE,2010).

Figura 3: Mapa do Brasil com etnias mais numerosas



Fonte: IBGE

Etapa B- Etnia Pataxó

Duração: 2 a 3 aulas (50 minutos cada)

Esta etapa possui maior detalhamento e contextualização porque a autora teve a possibilidade de estar pessoalmente na cidade de Coroa Vermelha na Bahia para conhecer com mais profundidade aspectos culturais dessa etnia.

Objetivos: Descaracterizar a visão estereotipada que se tem dos indígenas; conhecer e valorizar aspectos culturais da etnia Pataxó por meio de suas brincadeiras e jogos.

Metodologia: Contextualizar aspectos históricos e culturais dessa etnia.

As histórias, costumes e brincadeiras são sempre passadas oralmente pelos mais velhos. Em relação a origem do nome Pataxó, os indígenas que moravam perto da praia ouviam o barulho do mar e diziam que quando a água batia na pedra fazia Páta e quando a onda voltava fazia “xó”. Daí o nome ficou Pataxó que significa barulho das águas.

Antes da chegada dos portugueses existiam outras etnias que viviam na aldeia Coroa Vermelha na Bahia, local onde foi rezada a 1º missa do Brasil e lugar em que diferentes povos indígenas se encontravam para praticar seus rituais sagrados. A aldeia de Coroa Vermelha possui 9000 indígenas e é uma das maiores desta etnia. Existem aproximadamente 50 aldeias Pataxós espalhadas por Minas Gerais, Rio de Janeiro e Bahia.

Relato de uma das líderes da Aldeia Reserva da Jaqueira

Antes da invasão o povo Pataxó era nômade e dividido em dois grupos. Um grupo vivia mais próximo da praia e sobrevivia da pesca no mar e do marisco e o outro no centro da mata e eram caçadores. Nesta região existiam outras etnias: o Maxacali, os Cumanaxos e os Malali que também pertenciam ao tronco macro-je e tinham a mesma língua e costumes semelhantes. Muitos desses grupos foram extintos com as invasões e massacres. Em 1816, devido ao desmatamento, o grupo que vivia na mata foi obrigado a vir para beira da praia em busca do marisco e da pesca.

Em 1871 os Pataxós foram pegos e levados para o Monte Pascoal, uma reserva com 52.000 hectares de terras. Foi quando aconteceu o 1º aldeamento e tudo foi proibido, caça, pesca... O objetivo do governo era privar esses povos dos seus costumes. Se fossem vistos fora

da reserva eram perseguidos e mortos, então eles saíam escondidos à noite em busca de alimento.

Em 1943, o governo criou o parque nacional do Monte Pascoal. Dos 52.000 hectares de terras que tinham, 25.000 foram retirados para implementação do parque. Os 27000 hectares remanescentes foram invadidos posteriormente.

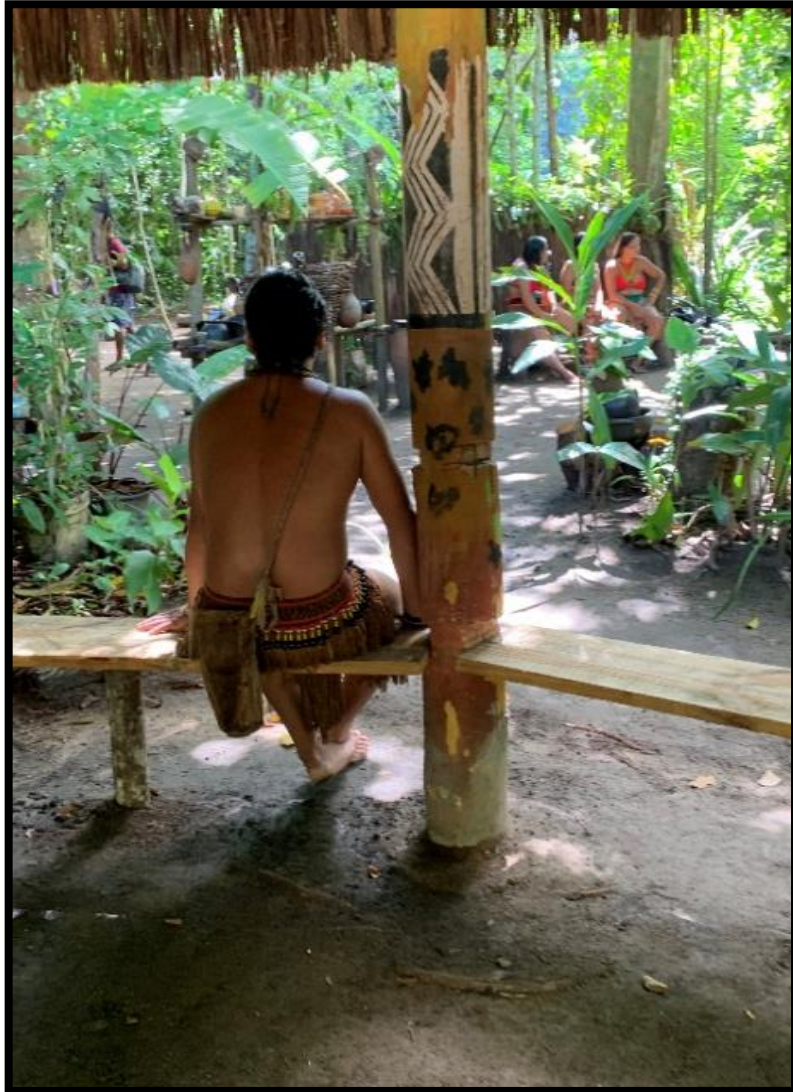
Os Pataxós fugiram para a aldeia Mãe Barra Velha, na época chamada de Bom Jardim, e viviam escondidos por causa das perseguições. Em 1951 ocorreu um massacre de proporções gigantescas, conhecido como fogo de 51, em que se ateou fogo na mata e muitos indígenas foram dizimados. O massacre durou cerca de 30 dias.

Estima-se que 1000 indígenas viviam lá e após o massacre restaram em torno de 500 indígenas. Depois de um tempo os sobreviventes voltaram para aldeia, tendo sido obrigados a aprender o português, sendo que aqueles que não conseguiam eram mortos.

Durante muitos anos de enfrentamento e resistência os caciques lutaram pelas demarcações das terras. Finalmente em 1997 conseguiram que cinco aldeias fossem demarcadas e homologadas como terra indígena.

Os Pataxós vêm buscando resgatar seus costumes que foram perdidos ao longo desses anos. Atualmente o povo Pataxó no seu cotidiano fala a língua portuguesa e desde 1997 estão em processo de retomada da língua Pataxó denominada “Patxôhã”. Nas escolas, dentro das aldeias, os professores são indígenas e é ensinada a língua patxohã aos alunos, esta língua já é reconhecida pelo MEC. Além disso conseguiram resgatar muitos costumes, como o ritual de casamento, os rituais de batismo, de nascimento das crianças e os jogos indígenas em que outras etnias vão a Coroa Vermelha participar.

Figura 4: Aldeia Reserva da Jaqueira



Fonte: autora, 2022

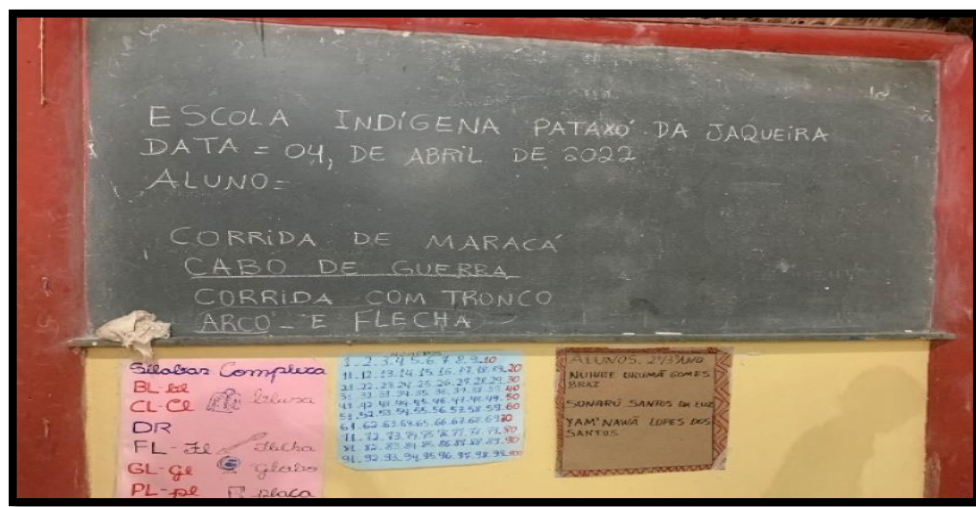
Figura 5: Aldeia Pataxó Nova Coroa



Fonte: autora, 2022

Muitas das brincadeiras de antigamente tinham relação com a natureza, pois os brinquedos eram construídos com materiais oriundos da “mãe terra”. As crianças costumavam brincar, por exemplo, de corrida pelo rio. Algumas das brincadeiras que as crianças brincam hoje pela aldeia são as mesmas atividades que acontecem nos jogos dos povos Pataxó, os professores na escola fazem um resgate dessas brincadeiras com os alunos.

Figura 6: Sala de aula escola indígena Pataxó da Jaqueira



Fonte: autora, 2022.

Figura 7: Escola Indígena Pataxó da Jaqueira



Fonte: autora, 2022.

Brincadeiras do Povo Pataxó

Arremesso de Tacape

É uma lança que antigamente era utilizada para caçar e guerrear. O material mais utilizado para confeccionar o Tacape é o Pati, palmeira muito comum na mata atlântica. Hoje é uma brincadeira e uma das modalidades presentes nos jogos dos povos indígenas. Na brincadeira o guerreiro ou guerreira que conseguir lançar mais longe o Tacape vence.

Figura 8: Arremesso de Tacape



Fonte: Hadja, 2014 Jogos dos Povos Pataxó

Vídeo de um indígena de Coroa Vermelha explicando como se brinca de arremesso de Tacape: <https://youtu.be/1NPh-LQE4tQ>

Patyuw myūka'áy

Dois guerreiros ou duas guerreiras ficam no centro da roda, os participantes que estão formando a roda cantam “**Patyuw myūka'áy, myūka'áy Patyuw**. Essa música é para mandar energia para os guerreiros que vão lutar. O maracá fica no meio da roda, o objetivo é pegar a mão ou a perna do adversário para derrubar o maracá. Quem conseguir fazer com que o outro encoste e derrube o maracá vence a luta.

Figura 9: brincadeira Patyuw myūka'áy



Fonte: autora, 2022

Vídeo de um indígena de Coroa Vermelha explicando como se brinca de Patyuw myūka'áy: <https://youtu.be/8JfTs-TPu8I>

Zarabatana

Zarabatana é um instrumento de sopro utilizado para caçar. O material é confeccionado com bambu ou taboca e enfeitado com penas. O objetivo é assoprar pequenas setas de madeira em um alvo, normalmente é colocada a figura de algum animal, em que cada parte tem uma pontuação. Ganha quem fizer a maior pontuação.

Figura 10: Zarabatana



Fonte: Hadja, 2014 Jogos dos Povos Pataxó

Cabo de guerra

A corda deve ter uma marcação ao centro, que pode ser feita com um pedaço de pano, assim como também deve ter uma marcação no chão, para que fique claro até onde se pode puxar para obter a vitória.

Figura 11: Brincadeira cabo de guerra



Fonte: autora, 2022

Corrida com tora

A corrida com tora além de ser uma brincadeira ela representa uma tradição para os Pataxós. Aragwaksã é uma festa na Aldeia Pataxó da Jaqueira na Bahia que ocorre no dia 1º de agosto (comemoração do aniversário de criação da Aldeia Pataxó da Jaqueira). A corrida com tora representa de forma simbólica a tradição de carregar uma pedra ou tora de madeira com o peso equivalente ao da noiva diante da comunidade como forma de demonstrar que estar apto para sustentar uma família.

A brincadeira da corrida com tora consiste numa competição entre equipes em que os integrantes, cada um por vez, em revezamento, correm com a tora sobre os ombros. Os integrantes da equipe podem auxiliar o corredor da vez no equilíbrio da tora sobre seu ombro. A passagem é dinâmica e o condutor da tora realiza um giro colocando-a sobre o ombro do companheiro. A equipe de cada etnia é formada por 12 corredores e três reservas.

Figura 12: Corrida com Tora



Fonte: Hadja, 2014 Jogos dos Povos Pataxó

Corrida de Maracá

O Maracá (chocalho) é um instrumento usado em festas e rituais, que além de marcar o ritmo da dança, acredita-se que ele possui um grande poder espiritual. A corrida do Maracá consiste em uma corrida que duas equipes fazem uma coluna. O primeiro de cada equipe sai correndo dá a volta por trás de um guerreiro, retorna em direção a sua coluna e entrega o Maracá para o próximo. A equipe que terminar a prova primeiro vence.

Figura 13: Corrida do Maracá



Fonte: Hadja, 2014 Jogos dos Povos Pataxó

Vídeo de um indígena de Coroa Vermelha explicando como se brinca de Corrida do Maracá: <https://youtu.be/-YTXzUgJQhY>

Arco e flecha

O arco e flecha, que também era utilizado para caçar e guerrear, atualmente é utilizado como brincadeira. Coloca-se um alvo em formato de peixe ou onça e quem acertar mais próximo do valor mais alto pré-definido vence a brincadeira.

Figura 14: Alvo para o arco e flecha na escola indígena Pataxó em Coroa Vermelha



Fonte: autora, 2022

Figura 15: Arco e flecha



Fonte: Hadja, 2014 Jogos dos Povos Pataxó

Etapa C- Etnia Ticuna

Duração: 2 a 3 aulas (50 minutos cada)

Objetivos: Descaracterizar a visão estereotipada que se tem dos indígenas por meio do conhecimento e da valorização dos aspectos culturais da etnia Tikuna e de suas brincadeiras e jogos.

Metodologia:

Roda de conversa com os alunos sobre características da etnia Tikuna. Como forma de contextualização, apresentar uma breve introdução aos modos de vida desta etnia destacando o tipo de moradia, as roupas, o idioma, e se habitam em aldeias ou cidades.

As informações a seguir são de uma entrevista com um Indígena da Etnia Ticuna

O Ticuna é o povo indígena mais numeroso. A comunidade Ticuna se distribui por três países: Brasil, Peru e Colômbia. Os últimos dados, segundo levantamentos do IBGE, mostram que só na fronteira do Brasil calcula-se em torno de 54.000 Ticunas em regime de aldeia. Na fronteira do Peru em torno de 25.000 Ticunas e na Colômbia por volta de 15.000 a 20.000. A língua Ticuna é uma língua do tipo tonal, não tem um tronco linguístico e é falada apenas por eles.

O termo Ticuna não é um termo de origem do próprio povo, mas sim dado pelos pesquisadores. O nome como os Ticunas se reconhecem é MagÜta. (O povo que foi pescado) antes de serem humanos, eram peixes, pois quem os pescou, segundo a cosmologia, é o pai criador YOI'.

O modo de vida dos Ticunas é transitório, entre deslocamentos de uma fronteira para a outra, de baixo para cima pois o rio corre para baixo. Quando se está subindo o rio é porque vai na direção da fronteira do Peru e da Colômbia; quando se está descendo está indo para o Brasil. Para os Ticunas a ideia de fronteira é associada a dois termos. O lado de cima por onde vem o rio (Dauquena) e o lado de baixo por onde passa o rio é (tawavama) essas são as fronteiras Ticunas no modo de ver Ticuna e não no modo de ver ocidental.

A prática tradicional mais presente é o ritual da Moça Nova. É um Ritual de passagem feminina que acontece quando a menina menstrua pela 1ª vez a partir desse momento se inicia o ritual. A menina é “guardada” dentro de um espaço na casa que ela fica reclusa, fora dos olhos das outras pessoas. Antigamente as meninas ficavam em reclusão durante um período longo,

podia chegar a 2 anos sem ver a luz do sol. Hoje em dia as meninas ficam em torno de 1 semana até no máximo 9 meses. O período foi modificado devido a escola, sistema de saúde... não tem como ficar sem ir à escola 2 anos.

A partir do momento que a menina avisa a mãe, a família já começa a se preparar para tornar aquele ser protegido. Se a menina for vista antes dos três dias que antecedem a festa da moça nova o ritual não é considerado completo, é tido como transgredido.

Algumas famílias já não seguem mais essa tradição, ou por não quererem ter o trabalho de preparar a festa, pois a família da menina que organiza tudo tem que plantar a macaxeira, tem que caçar alguns animais para ser consumido no moqueado (carne do animal que é defumado), produzir as indumentárias dos mascarados que dançam nas festas e produzir os tambores. Outro motivo pelo qual essa tradição está se perdendo é pelo fato de a maioria dos Ticunas terem se tornado evangélicos, inclusive os líderes religiosos, o que leva a um afastamento dessas tradições uma vez que estão sendo trocadas por outras práticas.

A pintura da face pode ser feita por ambos os sexos sendo atualmente efetuada apenas durante os rituais, por todos os participantes, inclusive as crianças. Essa pintura, feita com jenipapo, tem a função social de identificar o clã ou nação de cada pessoa.

A organização social tradicional do Ticuna foi determinada por YOI', o pai criador dos Ticunas. Os Ticunas foram divididos em 2 metades. Uma metade constituída pelos seres aves e a outra metade pelos seres sem penas (seres rastejantes, quadrupedeis e vegetais).

Yoi' pegou uma Iguana e fez um caldo e pediu para cada Ticuna pegar um pouco do caldo e falar qual gosto tinha sentido. A partir do gosto que a pessoa ia sentindo era definido o clã. Por exemplo, se o gosto fosse forte, parecendo uma carne então ia para o clã da onça que é o clã não pena. Desta maneira ele foi associando as pessoas aos grupos.

O casamento ideal Ticuna tem que ocorrer sempre entre essas duas metades diferentes. Uma pessoa com pena e outra não pena. Se acontece um casamento dentro do mesmo clã isso seria como se fosse um incesto. O clã é muito importante para os Ticunas. Essa é uma tradição que ainda permanece muito entres os Ticunas, mais do que a festa da moça nova e talvez até mais que a preservação da língua Ticuna.

As crianças Ticuna utilizam o fio de barbante para formar figuras com as mãos. Brincam de andar de canoa, caçar insetos, subir em árvore, nadar no rio, bolinha de gude, papagaio (pipa), pau de chuva, peão (feito com a arvore da goiabeira, prego e corda de tucum) e arco e flecha. O arco é feito com a madeira da Paxiúba que é resistente e maleável, já as flechas são feitas com a madeira da Tacana.

As brincadeiras a seguir foram tiradas do site:

<https://g1.globo.com/Amazonia/0,,MUL1336665-16052,00.html>

Brincadeiras dos Ticunas:



Curupira

Brincadeira semelhante à "cabra-cega". Uma criança, o Curupira, fica com os olhos vendados e outra faz com que ele dê três voltas girando sobre o próprio eixo. Em seguida, pergunta: "Que tu perdeu"? E o Curupira responde: "Perdi uma agulha, perdi um terçado". Todas as crianças fazem perguntas. Quando chega a vez da última criança, esta pergunta o que o Curupira quer comer. Quando tira a venda e vê que não tem a comida que pediu, o Curupira sai correndo atrás das crianças e todos saem em disparada para não serem apanhados. Ganha quem não se deixa apanhar.

O Curupira é o guardião das florestas e dos animais. Possui traços indígenas, cabelo de fogo e os pés virados para trás. Dizem que possui o dom de ficar invisível. O curupira é o protetor daqueles que sabem se relacionar com a natureza, utilizando-a apenas para a sua sobrevivência.

O homem que derruba árvores para construir sua casa e seus utensílios, ou ainda, para fazer o seu roçado e caçar apenas para alimentar-se, tem a proteção do Curupira. Mas aqueles que derrubam a mata sem necessidade, os que caçam indiscriminadamente, estes têm no Curupira um terrível inimigo e acabam caindo em suas armadilhas.

O link a seguir apresenta detalhes adicionais da lenda do Curupira

<https://portalamazonia.com/amazonia-az/lenda-do-curupira>

O professor pode apresentar o Curupira como uma figura mística que protege as matas. Nesse sentido, aproveitar o contexto para abordar a questão da preservação ambiental, bem como a atuação dos garimpeiros e a luta pelos direitos dos povos indígenas.

Gavião e galinha (o'ta i inyu)

Uma criança é escolhida para ser o gavião - ave forte e comedora de pintinhos. Uma outra representa a galinha, que fica de braços abertos, com os demais participantes atrás de si em fila. O gavião corre para tentar "comer" um dos pintinhos, mas só pode pegar o último da fila. A galinha se movimentava incessantemente para impedir que o gavião pegue seu pintinho. Caso o gavião consiga, a criança que for pega fica de fora da brincadeira.

Variação: Com o intuito de não excluir nenhum aluno da brincadeira aqueles que forem pegos podem ajudar o gavião capturar outros pintinhos.

Melancia (woratchia)

Um grupo de crianças representa as melancias, ficando agachadas, com a cabeça baixa, espalhadas pelo terreno. Uma delas representa o dono da plantação, que fica cuidando, com dois "cachorros" para que outro grupo, que representa os ladrões, não roube suas frutas. Os ladrões tocam com os dedos nas cabeças daquelas que representam as melancias para saber quais estão maduras. Quando encontram uma melancia "boa", a enfiam num saco e saem correndo. Então os "cachorros" correm atrás para evitar o roubo. Vence o grupo que, após um tempo pré-estabelecido conseguir ter maior número de crianças.

Adaptação

Ao invés de bater na cabeça só encostar em uma parte do corpo do colega, e ao invés de colocar saco na cabeça só dar as mãos.

Variação

Os ladrões ao encostarem em alguma melancia (correm de mãos dadas com ela) e a levam para sua "prisão", caso um dos cachorros "peguem" os dois no caminho a melancia vai para o outro lado e não pode mais ser capturada.

CABAS - Maë

As crianças são divididas em dois grupos: um de roçadores e outro que representa as cabas. Essas sentam-se frente à frente numa pequena roda, cada uma segurando na parte de cima da mão do outro, como se fosse o ninho de cabas. Cantam e balançam as mãos para cima e para baixo. Os roçadores fazem movimentos com os braços, como se estivessem roçando sua plantação até chegar próximo ao ninho de caba. Um deles, sem perceber bate no ninho e as cabas saem a voar e a picar os roçadores. É um salve-se quem puder.

As cabas ou marimbondos são insetos muito comuns nas matas. Uma picada de caba pode ocasionar muita dor, febre e moleza na pessoa, dependendo do local onde foi picado. A moral dessa história é que "quem mexe em casa de caba acaba picado por ela".

Diz uma lenda que Yoí foi o primeiro homem que existiu. Ele era só no mundo. Então, perto dele existia essa caba. O nome dessa caba era MATIE. Mas essa caba não queria que Yoí existisse, nem que ninguém existisse no mundo. A caba vivia brigando o tempo todo com Yoí. Quando Yoí tirou as crianças do seu joelho (a origem dos Tikunas conta que Yoí e seus irmãos nasceram do joelho de Nhupata, pai de todos), a caba continuou querendo matá-lo e as crianças também.

As cabas viviam numa casa, construída no galho da árvore, que balançava ao vento. É exatamente essa a história que as crianças contam nessa brincadeira. Até os movimentos do ninho balançando na árvore é bem representado pelas mãos colocadas uma sobre a outra. (SOARES, 2008).

O professor ao contar esta lenda pode explicar a relação que os povos indígenas têm com seus mitos. O site a seguir contextualiza esta relação. <https://mirim.org/pt-br/como-vivem/mitos>

Sol e lua

Os participantes ficam dispostos em uma coluna. Duas crianças, que representam o sol e a lua, fazem uma espécie de “ponte”, mantendo as mãos dadas para cima. As outros fazem uma fila para passar pela ponte. Quando as crianças vão passar sobre a ponte ela baixa (baixam-se os braços), fechando a passagem e a ponte pergunta “você prefere sol ou lua?”. Até que passem todos os participantes que vão se colocando atrás e segurando na cintura (formando outra fila) do lado que escolheram (sol ou lua). As crianças na fila não sabem quem é o sol e quem é a lua. Vence o lado que tiver mais participantes (SOARES, 2008). Nesse jogo o poder de decisão dos participantes é colocado em evidência, principalmente entre as crianças menores, trabalhando sua autonomia.

Vida

Este é um jogo com bola semelhante à carimba, ou queimada. Na atividade, dois grupos ficam divididos em dois campos distintos, separados por uma linha. Um participante lança a bola tentando acertar alguém do outro grupo; caso consiga acertar, e a bola tocar o solo, o participante que foi acertado sai do jogo.

Varição: Ao acertar o adversário marca-se um ponto para a equipe ao invés de sair do jogo.

Bolinha de Gude

Esta brincadeira é muito comum entre os povos indígenas. As crianças do povo Ticuna fazem a suas bolinhas de gude de barro, deixam a secar e as chamam de Peteca.

1. Colocar bolinhas na linha traçada no chão. A alguns metros, outra linha é traçada. Dessa linha é que os jogadores vão fazer o jogo. Têm de jogar e acertar as bolinhas que estão na linha. Quando acertam, ganham uma bolinha.

2. Roda traçada no solo, com as bolinhas dentro. A dois ou três metros traça-se uma linha, que será o ponto de partida. Desta linha os jogadores jogam as bolinhas para acertar as que estão no círculo, levando-as para fora. Quem acertar, ganha a bolinha.

3. Outra forma é traçar um triângulo, e colocar uma bolinha em cada vértice. Da mesma linha distante os jogadores vão jogar, para tentar acertar nas bolinhas, tirando-as do lugar. Quem acerta, leva.

Figura 16: Bolinha de gude



Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bolas_gude_REFON.JPG

Etapa D- etnia Kalapalo

Duração: 2 a 3 aulas (50 minutos cada)

Objetivos: Descaracterizar a visão estereotipada que se tem dos indígenas; conhecer e valorizar aspectos culturais da etnia Kalapalo por meio de suas brincadeiras e jogos.

Metodologia: O professor deve levar algumas imagens desse povo e como forma de contextualização, apresentar uma breve introdução aos modos de vida dessa etnia, destacando o tipo de moradia, as roupas, o idioma, e se habitam em aldeias ou cidades

A contextualização sobre o povo Kalapalo foram tiradas do site https://pib.socioambiental.org/pt/P%C3%A1gina_principal e do livro Jogos e brincadeiras na cultura Kalapalo. SESC SP, 2010. E as brincadeiras do povo Kalapalo foram tiradas exclusivamente do mesmo livro.

Kalapalo é uma etnia indígena que vive na parte sul da terra indígena do Xingu (estado do Mato Grosso). São aproximadamente 450 indivíduos divididos em dois aldeamentos principais: Aldeia Aiha e Aldeia Tanguro, cada qual com sua respectiva liderança.

As aldeias são formadas por casas comunais dispostas em perímetro ovalado com cobertura de Sapé, em torno de uma praça de chão batido.

Os Kalapalo e três outros grupos indígenas do Alto Xingu – Kuikuro, Matipu e Nahukuá falam dialetos de uma língua que pertence ao ramo da Guiana Meridional da família lingüística Karib.

É central para a vida social um ideal de comportamento chamado *ifutisu*, que remete a um conjunto de argumentos éticos pelos quais os Kalapalo distinguem os povos do Alto Xingu de todos os outros seres humanos. Em um sentido mais geral, *ifutisu* pode ser definido como uma ausência de agressividade pública - por exemplo, ser habilidoso para falar em público e não provocar situações que causem desconforto aos outros - e pela prática da generosidade - como a hospitalidade e a predisposição para doar ou partilhar posses materiais. Os Kalapalo acreditam que a viabilidade da sociedade depende do cumprimento desse ideal. (HERRERO, FERNANDES, FRANCO, 2006.)

O brincar entre os kalapalos, não se restringe apenas a criança, mas continua na vida adulta. Há brincadeiras comuns em que meninos e meninas participam juntos e outras,

específicas, só de meninos, ou de homens, como são as danças ou os jogos de luta, nos quais o mérito está na preparação e na participação, tão somente.

As crianças costumam brincar diariamente no amanhecer até umas 8 horas da manhã, período em que as brincadeiras costumam ser mistas. O ritmo das brincadeiras volta no final da tarde, dependendo de como está o estoque de polvilho e o desenvolvimento da lavoura da família da criança.

Cooperação, solidariedade, companheirismo estão presente nos jogos, aquele que perde ou erra durante a brincadeira se diverte tanto ou mais do que o que ganhou. Os fatores que são observados são de ultrapassar as dificuldades impostas pela própria natureza e desenvolver atributos para cooperação e a evolução social.

Raramente utilizam brinquedo pois a ampla maioria das brincadeiras aproveita o entorno existente: terra, água, mata, fogueira. Quando se requer a confecção de algum brinquedo também faz parte da brincadeira procurar o material necessário na natureza.

Hené kuputisu

Neste jogo de resistência e equilíbrio, o corredor deve correr num pé só, feito um saci, e não pode trocar de pé. Uma linha é traçada na terra para definir o local da largada e outro, a uns 100 metros de distância, aponta a meta a ser atingida. Se o jogador conseguir ultrapassar a meta é considerado um vencedor, mas se parar antes de chegar na linha final, é sinal de que ainda não tem a capacidade esperada e precisa treinar mais. Apesar de a velocidade não ser o mais importante, todos tentam fazer o caminho o mais rápido que podem, mas no fim, vence quem foi mais longe. O jogo, de que participam homens, adultos e crianças, acontece no centro da aldeia.

Vídeo da brincadeira Hené kuputisu:

https://youtu.be/umXdQ9eB_d0

Figura 17: Brincadeira Hené kuputisu



Fonte: HERRERO, M; FERNANDES, J. 2006. p. 126.

Kopu-kopu

Similar ao jogo da peteca, esta brincadeira é sazonal, só acontece na época da colheita do milho, uma vez que o brinquedo é feito com sua palha. Os kalapalos não costumam guardar seus brinquedos, eles o fabricam quando vão brincar e depois são descartados. Esta brincadeira ocorre sempre com muita alegria e diversão na aldeia. A brincadeira acontece da seguinte maneira: um jogador fica no centro da roda e dá início ao jogo. Quando alguém erra e deixa o Kopu-kopu cair os outros participantes correm para aplicar coegas, caso ele suporte quieto e demonstre coragem, autocontrole e concentração, eles logo desistem.

Figura 18: Peteca



Toloi Kunhugu

Desenha-se na areia uma grande árvore com muitos galhos e cada criança finge ser um passarinho. Cada passarinho monta o seu ninho no galho que escolher e se senta. O gavião sai a caça dos passarinhos que se reúnem próximos a árvore o provocando. O gavião avança na tentativa de pegar os passarinhos, eles por sua vez tentam se refugiar novamente no ninho. O gavião quando consegue apanhar um dos passarinhos prende-o no seu refúgio perto do pé da árvore. Quando todos menos um estiverem presos, esse único que não foi caçado vira o novo gavião.

Possíveis adaptações: professor desenhar a árvore com giz no chão, colocar menos ninhos devido ao grande número de alunos que normalmente tem em uma turma, desta forma, em cada ninho podem entrar um determinado número de alunos (2, 3, 4...) depende do tamanho que for feito o ninho.

Figura 19: Brincadeira Toloi Kunhugu

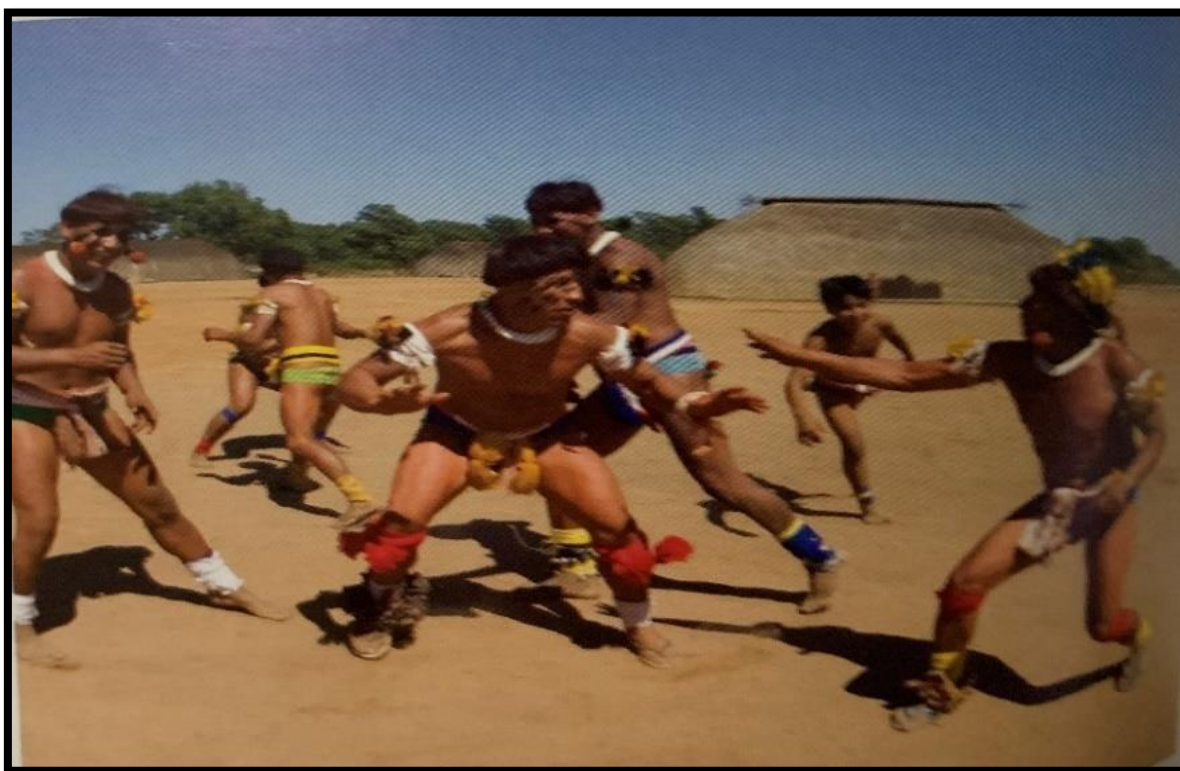


Fonte: HERRERO, M; FERNANDES, U. 2006. p. 152.

Emusi

Similar ao pique- pega. Se houver dois participantes, um é o caçador e o outro a caça. O caçador persegue a caça até conseguir tocar com a mão em qualquer parte do seu corpo, gritando simultaneamente EMUSI. Então a caça vira caçador e tudo se inverte. No caso de haver mais de dois jogadores um é o caçador e os outros a caça. Quando a caça for tocada ela fica paralisada. Quando restar apenas um esse jogador vira caçador.

Figura 20: Brincadeira Emusi



Fonte: HERRERO, M; FERNANDES, U. 2006. p.138.

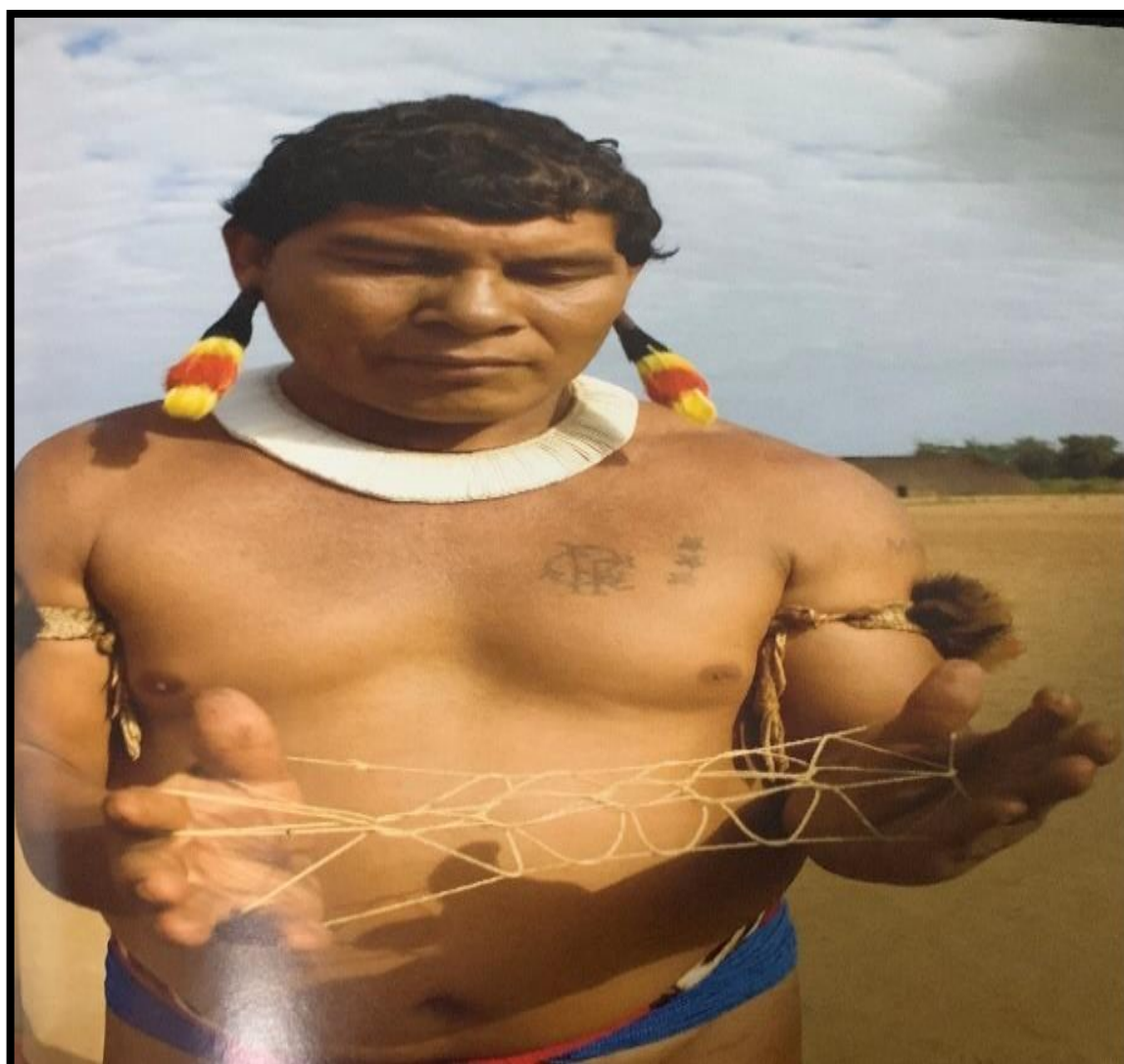
Ketinho Mitselu

Utilizam um fio comprido feito da palha de buriti trançado e amarrado nas pontas. Entrelaçam rapidamente o fio com os dedos e formam diversas figuras. Aparecem animais, figuras da mitologia alto-xinguana e referências bem-humoradas às suas atividades. As crianças realizam estes trançados e depois passam para as mãos de outras, que vão transformando os desenhos para depois restituir-lhes a forma original.

Vídeo da brincadeira **Ketinho Mitselu**:

https://vimeo.com/5682897?embedded=true&source=vimeo_logo&owner=1398031

Figura 21: Brincadeira Ketinho Mitselu



Etapa E- Etnia Guarani Mbya

Duração: 1 a 2 aulas (50 minutos cada)

Objetivos: Descaracterizar a visão estereotipada que se tem dos indígenas; conhecer e valorizar aspectos culturais da etnia Guarani por meio de suas brincadeiras e jogos.

A autora teve a possibilidade de estar pessoalmente na cidade de Angra dos Reis na Aldeia Guarani Sapukai e pode conhecer com mais profundidade aspectos culturais dessa etnia.

O Povo Guarani vive em cinco países da América do Sul: Argentina, Brasil, Paraguai, Uruguai e Bolívia. De acordo com o censo de 2010, no Brasil existem cerca de 67.000 guaranis, habitando, principalmente, as regiões Sul, Sudeste e Centro-Oeste. É uma das maiores populações indígenas do Brasil e do continente Sul-Americano. Apesar dos Guaranis possuírem algumas subdivisões sua cultura é muito uniforme e a maioria fala o mesmo idioma. No entanto, cabe destacar que eles se autodenominam de distintas formas, conforme a região em que habitam e o grupo familiar do qual fazem parte. A população que vive no Rio de Janeiro é, em sua maioria, Mybá, calculada em mais de 700 indivíduos, distribuídos, atualmente, em seis aldeias, nos municípios de Angra dos Reis, Paraty e Niterói.

A aldeia Guarani Sapukai é a maior do estado do Rio de Janeiro na qual vivem, atualmente, em torno de 400 indígenas em 110 famílias. A aldeia fica localizada no bairro do Bracuí, Angra dos Reis, em uma área montanhosa.

Tal aldeia possui colégio, posto de saúde, grupo de liderança na área de saúde, educação e cultura. Os adolescentes costumam frequentar a casa de reza (opy) que é uma casa sagrada, um espaço de conversa. O líder espiritual dá conselhos e escuta os mais novos. O povo Guarani tem uma relação forte com o sagrado. É na frente da casa de reza que acontecem reuniões e a dança do Xondaro.

Figura 22: Casa de reza (opy)



Fonte: autora, 2022

Em entrevista os Guaranis salientaram que procuram preservar suas danças e sua língua. No colégio indígena Estadual Guarani Karai Kuery as crianças no 1º segmento, que corresponde ao ensino fundamental do 1º ao 5º ano, são alfabetizadas em Guarani e todos os professores são indígenas, somente a partir do 2º segmento é que os alunos aprendem o português com professores não indígenas.

Figura 23: Imagem Colégio Indígena Estadual Guarani Karai Kuery Rend



Fonte: autora, 2022

Figura 24: Pátio da aldeia Guarani Mbyá



Fonte: Autora, 2022.

Figura 25: Pátio da aldeia Guarani Myba



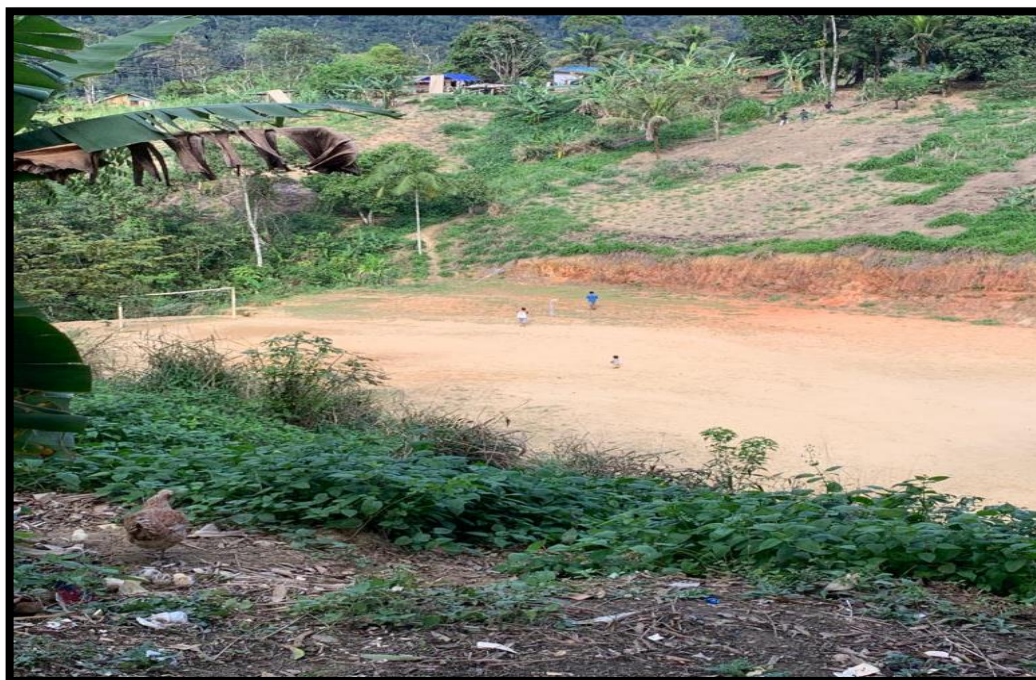
Fonte: autora, 2022

As crianças Guarani costumam brincar de correr pela aldeia, pique esconde, jogar futebol e construir pequenas casinhas. Em entrevista um indígena relatou que brincava na

infância de vender os olhos e tatear o rosto de outra criança para adivinhar quem é a pessoa. Outro falou que brincava de bolinha de gude na infância. Na cultura Guarani diz-se que as bolinhas de gude nasciam da cabeceira da nascente de um rio e se alguém conseguisse achar a nascente alcançaria a terra sagrada.

Outra brincadeira relatada é com a peteca, feita com espiga de milho. Para eles a peteca é o raio que vai e volta, como se os filhos dos deuses estivessem jogando a peteca no céu. Cada brincadeira tem relação com o caminho sagrado da sua crença religiosa.

Figura 26: Campo de Futebol Aldeia Sapukai



Fonte: autora, 2022.

Arranca mandioca

Essa brincadeira é destinada a meninos e meninas, todos juntos. A primeira criança agarra o tronco de uma árvore, em seguida as demais que querem brincar se agarram uma as outras, sentadas no chão. A última que sobrou tem que fazer com que aquela corrente se interrompa, puxando com força, até que alguma criança se solte. Vale usar de várias estratégias para conseguir soltar as crianças, como, por exemplo, fazer cócegas, puxar pelas pernas, pedir ajuda para quem já saiu da fila.

Xondaro

É uma dança que é ensinada aos meninos desde pequenos, pelos mais velhos. Os movimentos da dança ajudam a tornar o corpo mais leve, ágil e saudável. A dança ensina a se preparar para a vida adulta e se defender dos perigos que podem aparecer na mata (cobras, aranhas, galhos...). A dança é feita em roda e os passos envolvem movimentos de agachar, saltar, correr. É necessário preparo físico para participar.

Os instrumentos são: Violão (mbaraka), Maraca (mbaraka miri), tambor (angu'apu) e violino (rave'i). Normalmente a dança do Xondaro acontece antes de entrar na casa de reza, buscando a concentração e conexão com o espírito. O Xondaro é uma forma de integrar a vida social, espiritual e física.

Praticar Xondaro é aprimorar o corpo físico, mentalmente e espiritualmente, o corpo se adapta com o clima da terra, com o ar, com frio e com calor. Os Guarani entendem que o suor que se desprende do corpo durante a prática do Xondaro elimina as coisas ruins, o corpo e o espírito ficam mais leves e a pessoa fica mais saudável e mais forte contra a doença. Para o djurua seria dizer que a pessoa perde caloria, fica mais saudável e aumenta a imunidade contra a doença. (Ficha catalográfica XONDARO MBARAETE: a força do Xondaro /coordenação editorial Centro de Trabalho Indigenista (CTI).São Paulo, 2013 p. 60)

Adaptação: Professor pode fazer um círculo com os alunos para fazer uma prática corporal inspirada nos movimentos do Xondaro. Iniciar com movimentos mais simples para depois progredir para movimentos mais elaborados. Exemplo: começar com a marcação do ritmo com os pés; imitar diferentes animais; trotar em volta da roda e ao som das palmas do professor encostar a mão no chão; saltar algum obstáculo...

Outra alternativa é pedir para que os alunos divididos em pequenos grupos criarem diferentes passos e depois praticar em conjunto com a turma toda.

Vídeos sobre o Xondaro disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=aqf7o_cgKkM

https://www.youtube.com/watch?v=c_GxD0q5p-E

Tangará

Esta dança, mais comum entre as mulheres, imita os movimentos do Tangará, ave que é considerada sagrada. Os passos da dança imitam o bater das asas dos pássaros e buscam representar a leveza do seu avoar.

Vídeo sobre o Tangará disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=NGojAYD7zi8>

ETAPA F- Etnia Xavante

Duração: 1 a 2 aulas (50 minutos cada)

Objetivos: Descaracterizar a visão estereotipada que se tem dos indígenas; conhecer e valorizar aspectos culturais da etnia Xavante por meio de suas brincadeiras e jogos. Esta etapa está fundamentada em uma entrevista realizada com uma indígena desta etnia

As informações a seguir são de uma entrevista com uma Indígena da Etnia Xavante

O povo Xavante está localizado no sul do Mato Grosso, os Xavantes estão divididos em dois clãs diferentes” õwawe” (água grande) e “proza’õno” (girino). O casamento só é permitido entre membros de clãs diferentes. A casa dos Xavantes é uma casa bem pequena e tem estrutura de madeira, palha no telhado e na parede. A casa é o local apenas para dormir e cozinhar, durante o dia os Xavantes costumam ficar no pátio da aldeia.

Oi’ó é uma luta que que significa “luta de raízes”. Com toda a comunidade ao redor, os meninos se confrontam, para provar sua coragem e bravura. A luta ocorre com uma raiz, daí o nome do confronto. É uma tradição que os meninos participam desde os dois anos de idade. A luta é parte de uma série de etapas que o garoto Xavante deve passar antes de chegar na fase adulta. Quando o garoto Xavante completa 10 anos, ele vai para uma casa afastada do resto da aldeia, chamada H’o e fica recluso por um tempo, o que leva em média de 1 a 5 anos.

Quando o menino sai da reclusão tem uma festa Wate’wa que significa festa da furação da orelha. Nesse dia tem diversos tipos de atividades como por exemplo a corrida de tora. Depois de furar a orelha e colocar um pauzinho o menino já pode se casar. Esse pauzinho na orelha é como se fosse uma antena que vai captar os sonhos do menino. Os sonhos são muito importantes na cultura Xavante, eles entendem que esses sonhos são a previsão do futuro. No sonho eles vão, por exemplo, aprender uma música, ou saber o nome de uma criança. O sonho

é uma porta para a espiritualidade, é durante o período de reclusão que o menino aprende a dar valor ao sonho. As meninas costumam fazer as atividades da casa e o corte do cabelo das meninas é o mesmo corte de cabelo dos meninos.

Elas não costumam utilizar brinquedos, a brincadeira na maioria das vezes acontece entre as próprias crianças, brincam no rio, com a terra, de subir em árvores, com bola, de correr, de fazer trabalho com miçanga. A criança mais nova brinca com a criança mais velha, todos costumam brincar juntos. A tecnologia também está muito presente nas aldeias, tanto que utilizam o aparelho de celular para jogar.

Oi'ó- Luta das raízes

A luta dura somente alguns segundos, o objetivo é acertar a raíz no oponente, não é permitido atingir a cabeça. Os pais interrompem a luta assim que o menino aparenta desistir, ou começa a chorar, o que é muito comum entre os pequenos. Perder é uma vergonha para a família. Muitos dos meninos saem chorando. De dor ou por decepcionar os pais.

Na escola o professor deve conversar com os alunos e salientar que diferentemente desta brincadeira a grande maioria das brincadeiras das diversas etnias possuem um espírito cooperativo e de celebração.

Adaptação: Na escola pode-se utilizar uma folha de jornal como se fosse a raíz, o objetivo do jogo pode ser encostar uma ou mais vezes com o jornal em alguma parte do corpo, por exemplo a barriga, o aluno que conseguir realizar a ação primeiro vence.

Figura 27: Luta corporal Oi'ó- Luta das raízes



Fonte: <http://www.hosted.nativeweb.org/wara/oio.html>

Luta corporal wa'i

O Wa'i é uma luta entre padrinhos que ocorre entre homens Xavantes adultos, os quais se dividem em dois grupos abahu (preto que desafia o oponente com o pauzinho e para'wa vermelho que é a cor de quem foi desafiado). Essa luta é realizada em pé. Os adversários agarram-se pelo tronco com o objetivo de derrubar o oponente no chão.

Adaptação: Ao invés de derrubar o objetivo pode ser encostar com a mão atrás do joelho do oponente.

ETAPA G- Etnia Maraguá

Duração: 1 a 2 aulas (50 minutos cada)

Objetivos: Descaracterizar a visão estereotipada que se tem dos indígenas; conhecer e valorizar aspectos culturais da etnia Maraguá por meio de suas brincadeiras e jogos.

A contextualização sobre o povo Maraguá foram tiradas dos sites: <https://blogdeyaguare.blogspot.com/p/povo-maragua.html> e <http://circuitomt.com.br/editorias/artigos/68013-um-pouco-sobre-o-povo-maragua-.html> e as **brincadeiras foram tiradas do livro** doze brincadeiras Indígenas e Africanas da etnia Maraguá e de povos do Sudão do Sul. Livro de Rogério Andrade Barbosa e Yaguarê Yamã.

Maraguá é um povo indígena que vive na região do rio Abacaxis, nos municípios amazonenses de Nova Olinda do Norte e Borba, território denominado Maraguapajy com uma área em torno de 700 mil hectares, situado entre a Área Indígena Coatá-Laranjal e o parque florestal Pau-Rosa.

De origem Aruak, com forte influência Tupi, o povo Maraguá por muito tempo foi tido como extinto e seus integrantes confundidos como parte do povo Sateré-Mawé, povo com quem tem uma história em comum, mas com diferenças étnicas, lingüísticas e culturais. Falam a língua Maraguá, dialeto misto de Nhengatu e Aruak e sua cultura é baseado na antiga cultura tapajônica.

Os Maraguás distribuem-se em quatro aldeias denominadas, Yābetue'y, Kāwera, Monãg'náwa e Yaguawajar. Contam atualmente com menos de 200 pessoas na área indígena e em torno de 350 no total

Socialmente dividem-se em seis clãs principais: Piraguáguá (gente do boto), Aripunãguá (gente da vespa), Çukuyeguá (gente da cobra), Pirakêguá (gente do puraqué), Tawatoguá (gente do gavião) e Yaguareteguá (gente da onça), representados em cada animal que os simboliza. Assim, cada clã tem um animal-símbolo. Quanto a nação no geral, tem como símbolo o Guruguá ou peixe-boi.

Os Maraguás gostam de histórias de fantasmas e têm um ritual que representa a passagem da infância para a maturidade. Segundo a tradição Wakaripé ou Wãgaripé, os meninos, quando completam dez anos, têm que passar por três testes: dormir sozinho na floresta, atravessar o rio Abacaxis a nado e acender quatro fogueiras ao redor do terreiro principal.

Mâkuty (correria)

É uma brincadeira realizada tanto por meninos quanto por meninas. Duas equipes são separadas, uma equipe é a defensora do mōdagará (mastro ou poste enfeitado com penas) e outra atacante. A equipe defensora forma um muro humano na frente do mastro protegendo-o e a equipe de atacantes tenta encostar no mastro. Se algum atacante for tocado por algum defensor deverá sair do jogo. Se um dos atacantes conseguir colocar a mão no mōdagará a sua equipe será vencedora. Depois os papéis se invertem.

Os atacantes incentivam uns aos outros, entoando em voz alta: Guahá! Guahá! Guahá...

Os defensores respondem no mesmo tom batendo o pé no chão: Eré, Eré, Eré

Figura 28: Foto da brincadeira Mâkuty



Fonte: Doze brincadeiras indígenas e africanas (BARBOSA, R.A; YAMA, Y. 2022 P.23)

Figura 29: Brincadeira Mâkuty adaptada na escola



Fonte: autora, 2022

Adaptação: Utilizar um cone, poste ou algum material disponível na escola que possa ser similar ao Mõdagará. Ao utilizar um cone, por exemplo, pode colocar um pano, lenço, fita... para que os alunos que estejam no ataque possam tentar tirar e evitar acidentes ao tentar encostar no cone.

Agudzá

Um grupo de crianças fica posicionado ao longo de uma linha riscada no chão, enquanto aguarda o comando do Agudzá (líder) começar. Se o comandante falar Paranã (Rio) todos deverão pular para o outro lado da linha, se o comandante falar Palawá (papagaio) ninguém deve sair de onde está. Caso alguém se mexa será eliminado.

E- Etnia Terena

Duração: 1 a 2 aulas (50 minutos cada)

Objetivos: Descaracterizar a visão estereotipada que se tem dos indígenas; conhecer e valorizar aspectos culturais da etnia Terena por meio de suas brincadeiras e jogos.

Esta etapa está fundamentada em uma entrevista realizada com uma indígena desta etnia.

O costume do povo Terena, desde a infância, é ouvir os mais velhos na beira do fogo, enquanto preparam o café da manhã, antes de ir para a escola ou até para brincar. Costume que vem sempre compartilhado desde a infância, que passa de geração a geração.

O povo Terena é agricultor nato. Todo Terena tem suas roças e plantações e as crianças também crescem auxiliando nas roças. E como criança tudo vira brincadeira. Desde a infância na roça se trabalha na produção da arapuca. Se emprega como material corda de cipó e taquarinha. A arapuca, que toda criança possui, é uma armadilha para pegar passarinho. O alvo é o nambu, que serve como refeição do dia. Para fazer a arapuca é um processo, tem que se procurar na mata o cipó e as taquara. Demanda tempo. Mas é uma diversão fazer e armar para o alvo.

As brincadeiras preferidas das crianças na aldeia, são sempre ir para o rio, nadar, ser livre, e apreciar a natureza. Correr faz parte o tempo todo. Também existe aquela festa e diversão, quando se preparam as roupas tradicionais, como os colares, os brincos e desfiar buriti para fazer o vestuário. Joga-se muito futebol, tanto meninas quanto meninos.

Arranca mandioca

Essa brincadeira é destinada a meninos e meninas, todos juntos. A primeira criança agarra o tronco de uma árvore, em seguida os demais que querem brincar se agarram um ao outro, sentados no chão. O último que sobrou, tem que fazer com que aquela corrente se interrompa, tem que puxar com força, até que alguma criança se solte. Quem soltar sai da brincadeira. Essa brincadeira também é feita por adultos na semana cultural, em abril.

Varição: As crianças que forem se soltando podem se juntar ao último da fila para quebrar a corrente.



2ª Seção
Jogos dos
Povos
Indígenas



Contextualização dos Jogos dos Povos Indígenas

O Comitê, Intertribal – Memória e Ciência Indígena (ITC), que é uma organização sediada em Brasília, criada em 1991, e dirigida por indígenas, em parceria com o então Ministério do Esporte e apoio de diversos órgãos governamentais, criou em 1996 os “Jogos dos Povos Indígenas” (JPI). Registra-se que desde 1980, os irmãos indígenas Carlos e Marcos Terena idealizavam e planejavam a realização das “Olimpíadas Indígenas” no sentido de agregar os valores dos esportes indígenas tradicionais.

Os jogos fazem parte de um conjunto de significações culturais composto pelos rituais, pelas tradições orais, pelos ritos de passagem e pelas atividades cotidianas para a garantia da sobrevivência. É comum, por exemplo, que determinado jogo se inicie com algum tipo de ritual, que traz consigo fortes representações da cultura daquela nação indígena, ou que ele mesmo seja parte de algum ritual, o que deixa clara a relação entre essas práticas ditas esportivas e a cultura daquele grupo. (ROQUE et al., 2017, p21).

O lema dos Jogos dos Povos Indígena é “O IMPORTANTE NÃO É COMPETIR E SIM, CELEBRAR” e a cada ano são escolhidos temas para serem desenvolvidos nos Jogos e nas cidades sedes. Nesta perspectiva de que o importante é celebrar e não competir, nos Jogos dos Povos Indígenas, desde a sua primeira edição, convencionou-se a não existência de pódio. Todos os participantes inscritos recebem sua medalha de participação e a equipe ganha um pequeno troféu. A ideia dos jogos dos Povos Indígenas é acontecer de 2 em 2 anos.

O evento é dividido nas modalidades: de integração, demonstrativas e a ocidental e artísticas. As modalidades demonstrativas podem variar em cada edição por escolha de alguma etnia que queira apresentar algo novo. Segue um quadro com exemplo das modalidades dos jogos dos povos indígenas.

Quadro 1: Modalidades dos XI Jogos dos Povos Indígenas

Modalidades de integração indígena	Modalidades demonstrativas 'tradicionais' indígenas	Modalidade ocidental e modalidades artísticas
Arco e Flecha Arremesso de Lanças Canoagem Cabo de Força Corrida de Tora Corridas de Velocidade (100 m e 4 x 100m). Corrida de Resistência (5.000 metros). Natação (Travessia em águas abertas).	Corrida de Tora Lutas Corporais Jikunahati, Hipipi, Katulaywa, Jawary, Tihimore, Rökran, Peikran, Kagót, Insistró, Jãmparty, Akô, Zarabanata, Ngokhôn kasêkê, Nhwra reni, Khwra ro nô, Kgwra reni, Pásy hrã dáki, Pënsôg thâky, Xaká- akere	Modalidade ocidental: Futebol de campo Modalidades artísticas: artesanato, danças e pintura corporal

Fonte: FERREIRA, M; VINHA, M,2015, p. 90.

Quadro 2- Edição e temas dos Jogos dos Povos Indígenas

Edição dos Jogos dos Povos Indígenas

I JPI - 1996 Goiania - GO

Tema: Programa do Índio - Os povos indígenas vão mostrar que esporte não é reserva de branco

II JPI - 1999 Guaíra - PR (na fronteira Argentina- Paraguai)

Tema: A Terra de todas as Tribos

III JPI - 2000 Marabá - PA (na Amazônia brasileira)

Tema: A União das Tribos

IV JPI - 2001 Campo Grande - MS (região do Pantanal)

Tema: Compromisso com nossas Tribos

V JPI - 2002 Marapanim – PA

Tema: Jogos do homem Natureza

VI JPI - 2003 Palmas – TO

Tema: Esta Terra é Nossa

VII JPI - 2004 Porto Seguro - BA (local da chegada dos "caraíbas" portugueses)

Tema: 1994/2004 - Década Internacional do Índio

VIII JPI - 2005 Fortaleza – CE

Tema: O importante não é competir e sim celebrar

IX JPI - 2007 Recife e Olinda – PE

Tema: Água é vida, direito sagrado que não se vende

X JPI - 2009 Paragominas – PA

Tema: O importante não é ganhar e, sim, celebrar

XI JPI - 2011 Porto Nacional – TO

Tema: Importante não é ganhar e, sim, celebrar

XII JPI - 2013 Cuiabá – MT-

Tema: Soberania alimentar: alimentação e respeito à Mãe Terra.

XIII JPI- 2015 Parque indígena do Xingu

Fonte: FERREIRA, M; VINHA, M, 2015, p.90.

Etapa A- Jogos dos Povos Indígenas

Duração: 2 a 3 aulas (50 minutos cada)

Objetivos: Trabalhar as atividades dos jogos dos Povos indígenas, em vista da importância do espírito de cooperação que os distinguem dos Jogos Olímpicos; contextualizar o que são esses jogos, quais os objetivos, etnias participantes e modalidades.

Metodologia: Dividir a turma em grupos em que cada um deles represente uma determinada etnia, de forma a explorar algumas modalidades que acontecem nos jogos. O mais importante a ser trabalhado com os alunos é o espírito de celebração e cooperação presentes em tais jogos. Cada grupo ficará responsável por pesquisar aspectos culturais da etnia escolhida para apresentar para os colegas (Tipo de moradia, as roupas, o idioma, e se habitam em aldeias ou cidades). Escolher um tema para os Jogos, de forma similar ao que é feito para os Jogos.

Modalidades

Peikrãn (peteca)

Jogo tradicional e coletivo em que é usada uma peteca feita de palha de milho pelos próprios atletas. Dispostos em círculo, os jogadores arremessam a peteca com a palma da mão. O objetivo é manter a peteca no ar, passando de um atleta para o outro. Se um participante deixa a peteca cair, ele é perseguido pelos outros até que seja alcançado. Após a captura o jogo recomeça.

Corrida de cem metros

Em uma pista de cem metros os atletas correm lado a lado após o sinal de largada. Nessa modalidade, o condicionamento físico e estratégia são fundamentais. Vence aquele que conseguir cruzar primeiro a linha de chegada.

Akô

Prova de velocidade semelhante ao revezamento 4 x 400m do atletismo, é praticada somente pelos povos Gavião Parkatêjê e Kiykatêjê, originários do sul do Pará. Duas equipes de atletas correm em círculo, revezando-se a cada quatro atletas e usando uma varinha de bambu, espécie de bastão que passa de mão em mão. Eles dão voltas até chegar ao último atleta. Ganha quem completar o revezamento em primeiro lugar.

Lutas corporais

As lutas corporais são realizadas por homens e mulheres e o esporte está inserido na cultura tradicional dos povos que o praticam: os povos indígenas Xinguanos, Bakairis os Huka Hukas e os Xavantes, de Mato Grosso. Os Gaviões Kyikatêjê/Parakatêyes, do Pará, praticam o Aipenkuit, e os Karajás praticam o Idjassú. Esse esporte foi inserido nos Jogos desde a primeira edição, como apresentação. O desejo de se realizar uma competição de lutas corporais nos Jogos é grande, mas é muito improvável devido à grande diversidade de estilos de luta e técnica. Algumas etnias lutam em pé, outras ajoelhadas no chão, como o Huka Huka.

O **Huka-huka**, desconhecida entre o grande público, é uma das artes marciais autenticamente brasileiras de maior tradição. Este estilo de combate foi criado pelo povo indígena Bakairi e povos do Xingu, localizados no Estado do Mato Grosso. O huka-huka é

bastante praticado nessa região e representa uma das modalidades dos Jogos dos Povos Indígenas, competição esportiva criada no ano de 1996.

Os dentes de peixe-cachorra arranham a pele do guerreiro xinguano, as ervas dão-lhe um banho de purificação. A ingestão de chás provoca-lhe o vômito para limpeza interna e, por fim, o jejum obrigatório e a proibição do sono preparam-lhe para o grande dia da luta. Esse é o ritual que precede a Huka Huka.

Tal luta ocorre prestes ao encerramento do Kuarup, ritual fúnebre xinguano que marca o final do período de luto um ano após o falecimento dos membros das comunidades. Com enfeites de linha, plumas e miçangas e o corpo pintado de jenipapo e urucum, os guerreiros são convocados para o embate pelo “dono da luta”, um indígena que exerce papel de observador e se dirige ao centro da roda, chamando os lutadores pelo nome.

Frente a frente, e abaixados para protegerem as pernas, os oponentes giram em forma circular e se enfrentam primeiro pelo olhar. Posteriormente, agarram-se para ver quem consegue levantar o adversário e levá-lo ao chão, encostando as costas no solo.

Adaptação

Na escola pode fazer só encostando na perna do oponente

Tihimore

É uma espécie de boliche, praticado pelas mulheres do povo Paresi, do estado do Mato Grosso. Os arremessos são realizados com bolas de marmelo. São traçados dois campos longos, um ao lado do outro e são divididas duas equipes. Os alvos são dois pinos que são colocados um de cada lado, em cada ponta dos campos. Os pinos são como umas de varinhas feitas do bambu. No topo elas possuem uma semente de milho. A varinha é enterrada na areia, e os participantes ficam na outra ponta. Um a um, arremessam as bolas para derrubar o objeto dos adversários. A equipe que derrubar mais vezes o objeto do adversário ganha.

Corrida de tora

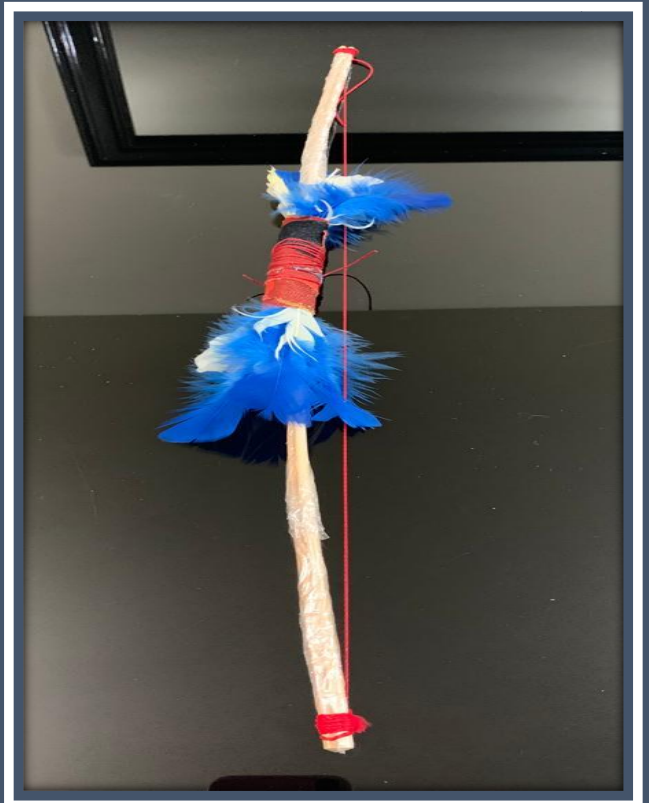
Corrida de tora: É uma corrida entre equipes em que um dos atletas de cada equipe transporta um tronco de árvore no ombro, existe sempre a possibilidade de fazer rodízios entre os membros da equipe. O peso da tora varia de 70 a 100 quilos na categoria masculina e de 50

a 70 quilos na categoria feminina. Cada equipe pode ter no máximo 15 atletas. A corrida é feita em círculos, são três voltas e termina no centro do estádio, quando a tora é posta no chão. A maioria das toras é feita com o tronco da palmeira chamada Buriti e cada grupo tem um ritual próprio para sua confecção. A corrida de toras é uma prova de força e resistência, praticada em rituais, festas e jogos por várias etnias: os Xavante; os Gavião Kyikatêjê/Parakatejê; os Xerente; os Krahô; os Kanela; os Krakati; e os Apinaje.

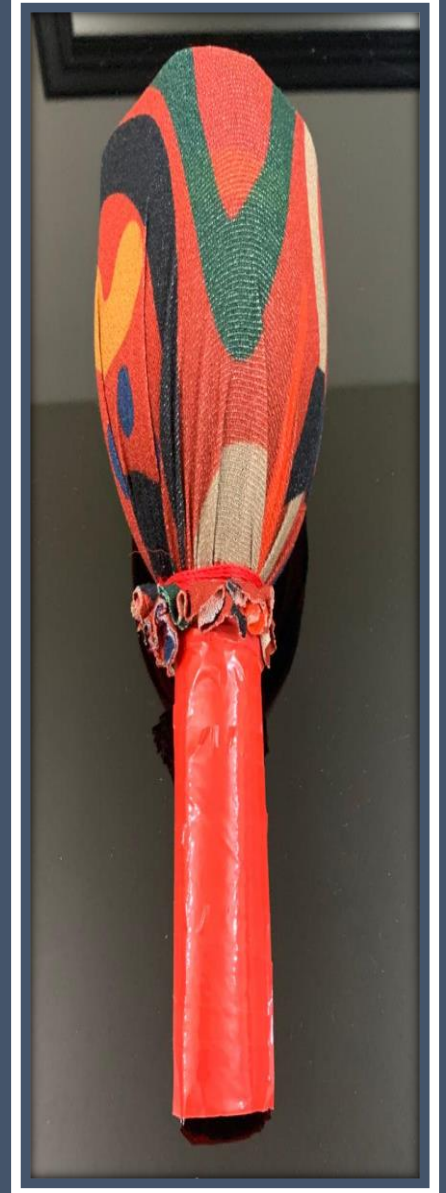
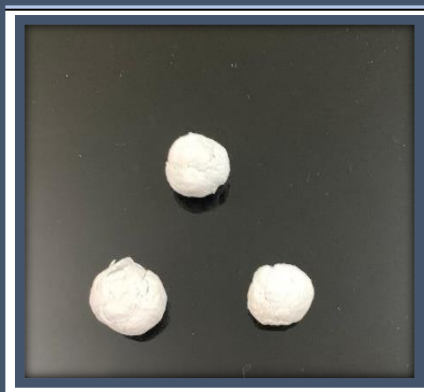
Possíveis adaptações: Barris, galões de água...

Vídeo sobre as corridas de Tora

<https://www.youtube.com/watch?v=ZBJ4GygLvW8>



**3ª Seção-
Construção de
brinquedos
Indígenas**



Duração: 1 a 2 aulas (50 minutos cada).

Metodologia: Construção de brinquedos indígenas com o uso de materiais alternativos: Peteca, bolinha de gude, Maracá, zarabatana e arco e flecha.

Os brinquedos indígenas, via de regra, são produzidos pelas próprias crianças e representam aspectos do cotidiano. A criança indígena brinca e muitas vezes por meio da própria brincadeira aprende com os mais velhos aspectos fundamentais para viver dentro da sua aldeia. Os brinquedos indígenas costumam ser elaborados com materiais da própria natureza.

Contextualização

Os brinquedos indígenas costumam ser elaborados com materiais da própria natureza e são produzidos, via de regra, pelas próprias crianças com supervisão dos pais e representam aspectos do cotidiano. A criança indígena muitas vezes por meio da própria brincadeira aprende com os mais velhos aspectos fundamentais para viver dentro da sua aldeia.

As vivências e os saberes das crianças sobre a natureza no brincar com seus elementos são exemplos de como, nessa realidade sociocultural, se circunscrevem saberes profundos relativos a uma consciência ambiental ligada ao uso renovável de elementos naturais, especialmente a uma relação de respeito, acolhimento e reverência à natureza. Nessa realidade, podemos dizer que cada criança indígena vive próximo dos seus saberes profundos. O brincar está estreitamente ligado aos elementos da natureza e às atividades diárias (WAIANA, UBAIARA, SERRÃO, 2022, p. 120).

O contato desde o nascimento e permanente com a natureza permite que a criança usufrua deste conhecimento para elaborar seus brinquedos tais como arco e flecha, peteca e maracá.

As crianças indígenas são muito criativas na hora de brincar. Normalmente não tem lojas para comprar os brinquedos, por isso inventam suas brincadeiras e aprendem enquanto brincam e brincam enquanto aprendem (MUNDURUKU, 2019).

Etapa A

Duração: de 1 a 2 aulas (50 minutos cada)

Objetivo: Construção de brinquedos indígenas com o uso de materiais alternativos.

Metodologia: Construir junto aos alunos alguns brinquedos de uso comum dos povos indígenas. Discutir com os alunos a relação que os povos indígenas têm com a natureza, de muito respeito a mãe terra e destacar que cada povo tem a sua peculiaridade para fazer seus brinquedos.

A construção e os materiais utilizados para as brincadeiras do arco e flecha, maracá e zarabatana foram verificados a partir da visita ao povo Pataxó da Bahia.

Arco e flecha

O arco e flecha, que também era utilizado para caçar e guerrear, atualmente é utilizado como brincadeira.

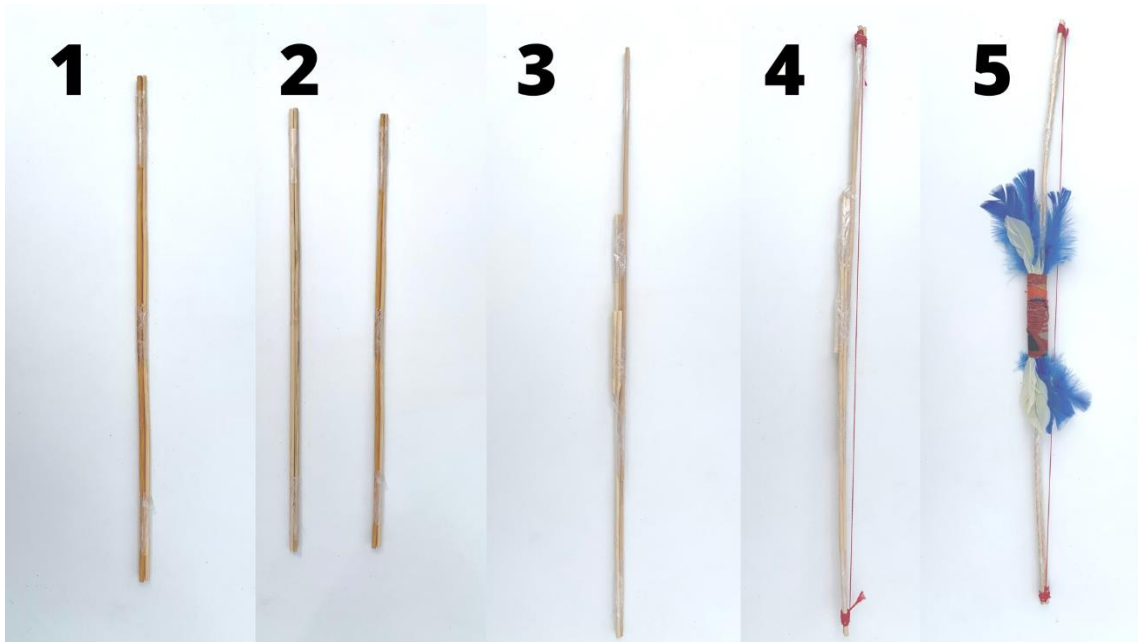
Para fazer o arco normalmente utiliza-se biriba preta, ipê, arapati, ou goiaba por terem uma elasticidade. Baxaú é a porta flecha que é feito com imbaúba seca ou com bambu. As flechas são feitas com bambu de arapati.

Construção adaptativa do arco e flecha

Materiais: fita adesiva, palitos de churrasco (preferencialmente de bambu para algodão doce), fio de nylon ou linha encerrada para artesanato e penas pequenas.

Confecção: 1) pegue dois palitos de churrasco e una-os com fita adesiva deixando cerca de 1 cm livre da fita nas extremidades ; 2) pegue mais dois palitos e faça o mesmo; 3) depois una essas duas partes com a parte justaposta no centro conforme o desenho; 4) pegue o fio de nylon ou a linha encerada, insira no espaço deixado livre na extremidade, dê algumas voltas até ficar firme, leve o fio até a outra ponta encurvando o palito, prenda-o fazendo voltas e de um nó para finalizar (atenção: o fio precisa estar bem tensionado); 5) enfeite como achar mais conveniente use penas e fita adesiva colorida. Para a confecção das flechas utilize um palito de churrasco e coloque penas pequenas nas pontas com cola ou enrole com linha.

Figura 30: Construção adaptativa do arco e flecha



Fonte: autora, 2022

Zarabatana

A Zarabatana que também era utilizado para caçar e guerrear, atualmente é utilizado como brincadeira.

A Zarabatana é normalmente feita com taquari que é uma planta da mata, um bambu fino que tem poucos nós ou uruba que é uma espécie de bambu fina.

Construção adaptativa da Zarabatana

Materiais: 1 unidade de papel cartão A1, fita adesiva, palito de unha pequeno ou de churrasco pequeno e penas pequenas.

Confeção: 1) Corte a folha de papel cartão para 30 cm de largura e 50 cm de comprimento; 2) enrole a folha no formato de um cano com a espessura aproximada de um dedo e prenda com fita adesiva; 3) corte outro pedaço da folha por volta de 20 cm de largura e 20 cm de comprimento para fazer a mira, enrole no formato de um cano e junte a outra parte; 4) enfeite como achar mais conveniente (fita adesiva colorida ou um pano). Para a confecção das flechas utilize um palito de churrasco e coloque penas pequenas nas pontas com cola ou enrole com linha

Figura 31: Construção adaptativa da Zarabatana





Fonte: autora, 2022

Peteca

Para o povo Kalapalo a brincadeira só acontece na época da colheita do milho, uma vez que o brinquedo é feito com sua palha. Os kalapalos não costumam guardar seus brinquedos, eles o fabricam quando vão brincar e depois são descartados.

Construção adaptativa da Peteca

Materiais: 2 bexigas de encher (tamanho 8 ou 9), 2 colheres de sopa de farinha e penas grandes.

Confeção: 1) corte a parte de cima da bexiga; 2) coloque duas colheres de sopa de farinha dentro da bexiga, faça voltas com a bexiga para a farinha não soltar e prenda com linha encerada fazendo um nó; 3) coloque mais uma bexiga para ficar mais firme a peteca, de voltas com a linha e cole as penas na ponta com cola de isopor.

Figura 32: Construção adaptativa da Peteca

1



2



3



Fonte: autora, 2022

Bolinha de gude

Construção adaptativa da Bolinha de gude

Materiais: Um pedaço de papel higiênico (50 cm) e um copo de 200ml de água.

Confeção: 1) pegue um pedaço de papel higiênico do tamanho da palma da mão e molhe com um pouco d'água, faça o movimento de enrolar o papel no formato de uma bola e deixe o secar por 24 horas.

Figura 33: Construção adaptativa da Bolinha de gude



Fonte: autora, 2022

Maracá

O Maracá, além de ser um instrumento utilizado para marcar o ritmo nos cantos e danças, possui um poder espiritual grande e é entendido como instrumento que limpa o ambiente. Muitas vezes é feito com coco ou com uma cabaça chamada de coité. Seu cabo utiliza madeiras leves para não pesar durante o ritual, como a madeira gaxeta, pau pombo ou farinha seca.

Construção adaptativa do maracá

Materiais: 1 garrafa pet de 2 litros, 1 rolo de papel higiênico (sem o papel), grãos (2 colheres de sopa de arroz ou feijão ou milho...), pedaço de papelão e fita adesiva colorida (para enfeite).

Confeção: 1) corte a garrafa pet na distância de um palmo a partir da tampa; 2) pegue a parte da garrafa cortada e use como molde para fazer um círculo no pedaço de papelão e corte; 3) una o círculo de papelão e a garrafa, use fita adesiva; 4) abra a garrafa coloque os grãos dentro, corte e cole um rolo de papel higiênico na tampa da garrafa; 5) enfeite como achar mais conveniente (fita adesiva colorida ou um pano)

Figura 34: Construção adaptativa do maracá



4 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AZZI, R. G. **Introdução à teoria social cognitiva**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2014.

AZZI, R. G.; VIEIRA, D. A. **Crenças de eficácia em contexto educativo**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2014. (Série teoria social cognitiva em contexto escolar, v. 2).

BANIWA, G. Direitos humanos e direitos indígenas na perspectiva da Lei n. 11.645/2008. *In*: SERVIÇO SOCIAL DO COMÉRCIO. Departamento Nacional. **Culturas indígenas, diversidade e educação**. Rio de Janeiro: Sesc, 2019. p. 82-105.

HERRERO, M.; FERNANDES, U. (Ed.). **Jogos e brincadeiras na cultura Kalapalo**. São Paulo: SESC, 2010.

IBGE. **Censo demográfico [2010]**. Sobre: características gerais dos indígenas – resultados do universo. Rio de Janeiro: IBGE, 2010. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/estatisticas/sociais/populacao/9662-censo-demografico-2010.html?edicao=9677>. Acesso em: 9 jul. 2021.

INSTITUTO SOCIOAMBIENTAL. **Povos Indígenas no Brasil**. Disponível em: <https://pib.socioambiental.org/pt/P%C3%A1ginaprincipal>. Acesso em: 10 jul. 2021.

INSTITUTO SOCIOAMBIENTAL. **Povos Indígenas no Brasil Mirim**. Disponível em: <https://mirim.org/>. Acesso em 10 jul. 2021.

SILVA, K. R. X. P. da; ALVES, V. P. O sujeito que aprende na perspectiva da teoria social cognitiva (TSC). *In*: SILVA, K. R. X. P. da; MOREIRA, M. R. (org.). **Teoria Social Cognitiva e a formação do professor pesquisador**: reflexões, pesquisas e práticas. Curitiba: CRV, 2016. p. 53-67.