
“O importante não é competir, e sim celebrar”: um relato de experiência sobre os Jogos Indígenas do IFPA/ Santarém

“The important thing is not to compete, but to celebrate”: an experience report on the IFPA/Santarém Indigenous Games

Josiene Saraiva Carneiro

Professora do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí, *Campus Teresina Central*. Socióloga. Especialista em Projetos sociais: elaboração e captação de recursos (FAR). **Endereço:** Rua Álvaro Mendes, 94, Centro, Teresina, Piauí, CEP 64000-040. **E-mail:** josiene.carneiro@ifpi.edu.br.

Mábia Aline Freitas Sales

Professora do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará, *Campus Santarém* e coordenadora do Núcleo de Estudos Afrobrasileiros e Indígenas. Doutora em História social.

RESUMO

Este artigo trata-se de um relato de experiência produzido a partir da implementação de três edições do projeto de extensão “Jogos dos Povos Indígenas: uma reflexão acerca de nossas práticas cotidianas” realizado entre os anos de 2017 e 2019 no IFPA/ Santarém. Este relato, então, é uma narrativa que busca relacionar a experiência dos Jogos Indígenas à prática educativa no ambiente escolar, envolvendo os alunos de cursos técnicos integrados ao Ensino Médio, no sentido de proporcionar-lhes uma interação com a temática indígena e ao mesmo cumprir a obrigatoriedade da lei 11.645/2008. Para isso, foi fundamental relacionar os Jogos Indígenas ao conceito de representação, a fim de levar a compreensão de que os Jogos Indígenas é um instrumento/estratégia política de valorização da cultura indígena no contexto das relações interétnicas. O projeto, realizado em parceria com o NEABI, tinha como objetivo levar os alunos a reconhecer nas suas práticas cotidianas elementos da cultura indígena, já que Santarém comporta em seu redor doze etnias indígenas. O projeto teve dois momentos principais: o primeiro foi a aproximação com uma etnia indígena da região, *in loco*, e o segundo foi a execução dos jogos no IFPA (com um momento científico-cultural e outro voltado para as atividades esportivas e/ou lazer). O resultado aponta para uma maior compreensão por parte da comunidade escolar – alunos, servidores e sociedade, em geral – sobre a cultura indígena construindo, dessa maneira, uma educação mais plural, diversa e integradora.

Palavras-chave: Jogos Indígenas. Representação. Prática educativa. NEABI. IFPA-Santarém

ABSTRACT

*This paper is about an experience report produced from the implementation of three editions of the extension project "Jogos dos Povos Indígenas: uma reflexão acerca de nossas práticas cotidianas" (Games of Indigenous Peoples: a reflection on our daily practices) carried out between the years 2017 and 2019 at IFPA/ Santarém. This report, then, is a narrative that seeks to relate the experience of indigenous games to educational practice in the school environment involving students of technical courses integrated to high school, in order to provide them with an interaction with the indigenous theme and at the same time comply with the obligation of law 11.645/2008. Thereunto, it was fundamental to relate the indigenous games to the concept of representation, in order to lead the understanding that indigenous games work as instrument/ political strategy of valuing indigenous culture in the context of interethnic relations. The project, carried out in partnership with NEABI, aimed to lead students to recognize in their daily practices elements of indigenous culture, since Santarém has twelve indigenous ethnic groups around itself. The project had two main moments: the first was the approximation with an indigenous ethnic group of the region, *in loco*, and the second was the execution of games in IFPA (with a scientific-cultural moment and another focused on sports and/or leisure activities). The result points to a greater understanding by the school community – students, servants and society in general – about indigenous culture, thus building a more plural, diverse and integrative education.*

Keywords: Indigenous Games. Representation. Educational practice. NEABI. IFPA-Santarém

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Este texto tem por objetivo relatar a experiência da realização dos Jogos Indígenas no Instituto Federal do Pará (IFPA - *Campus Santarém*), no período 2017-2019. Considerando a realidade de Santarém, marcada pela herança sociocultural indígena e, por outro lado, a pouca identificação dos alunos com a cultura indígena. A proposta do projeto foi buscar a integração dos alunos dos cursos técnicos integrados, no sentido de levá-los a uma reflexão sobre elementos do seu cotidiano que fazem parte do legado dos povos indígenas. Foi neste contexto que surgiu a ideia do Projeto de Extensão “Jogos dos Povos Indígenas: uma reflexão acerca de nossas práticas cotidianas”.

Os “Jogos dos povos indígenas”, enquanto representação de uma determinada cultura, mostram a diversidade cultural que existe no território brasileiro, particularmente na Região do Baixo Tapajós, na medida em que buscou promover os vários aspectos socioculturais presentes nas etnias como: artesanato, rituais, caça, dança, pinturas corporais, comidas típicas, além de outras simbologias do mundo indígena.

Ao tratar de Jogos Indígenas, há uma distinção necessária entre os Jogos Indígenas tradicionais (anteriores ao contato interétnico) e os Jogos dos povos indígenas (resultado do processo de transformação das sociedades indígenas a partir do contato com o outro). Este último, portanto, é um fenômeno do final do século XX e

trata-se de uma resignificação, já que as práticas tradicionais só têm sentido quando relacionadas a um determinado tempo e espaço.

Rocha Ferreira et al. definem os jogos tradicionais indígenas como:

Atividades corporais, com características lúdicas, por onde permeiam os mitos, os valores culturais e que, portanto, congregam em si o mundo material e imaterial, de cada etnia. Os jogos requerem um aprendizado específico de habilidades motoras, estratégias e/ou sorte. Geralmente, são jogados cerimonialmente, em rituais, para agradar a um ser sobrenatural e/ou para obter fertilidade, chuva, alimentos, saúde, condicionamento físico, sucesso na guerra, entre outros. Visam, também, a preparação do jovem para a vida adulta, a socialização, a cooperação e/ou a formação de guerreiros. Os jogos ocorrem em períodos e locais determinados, as regras são dinamicamente estabelecidas, não há geralmente limite de idade para os jogadores, não existem necessariamente ganhadores/perdedores e nem requerem premiação, exceto prestígio; a participação em si está carregada de significados e promove experiências que são incorporadas pelo grupo e pelo indivíduo (ROCHA FERREIRA et al., 2005, p. 35).

Os jogos dos povos indígenas, por sua vez, tiveram início em 1996 em Goiânia e hoje acontecem em várias cidades do Brasil, inclusive já ocorreram em algumas cidades do Pará, como Marabá (2000), Marapani (2002), Paragominas (2009). Eles são resultado da organização e do movimento dos povos indígenas que, através da articulação com diversos órgãos governamentais, buscam inter-relacionar tradição e mudança na busca pelo “reconhecimento ainda que tardio,

da riqueza das culturas dos povos indígenas" (ROCHA FERREIRA et al., 2005, p. 35).

A compreensão do significado dos Jogos indígenas torna-se mais evidente quando os relacionamos com o conceito de representação social. Neste sentido,

as representações são uma estratégia desenvolvida por atores sociais para enfrentar a diversidade e a mobilidade de um mundo que, embora pertença a todos, transcende a cada um individualmente (JOVCHELOVITCH, 1995, p. 81).

Pode-se dizer que o conceito de representação social envolve uma subjetividade carregada de simbolismos construídos a partir das experiências de vida dos sujeitos ou grupos. Ainda sobre este conceito que pode carregar tantas interfaces,

considera-se representação social como o sentido atribuído a um dado objeto pelo sujeito, a partir das informações que, continuamente, lhe vêm de sua prática, de suas relações (MOREIRA, 1998, p. 49).

A partir do esclarecimento de que os Jogos Indígenas estão imbuídos do conceito de representação social — uma vez que eles estão dotados de ressignificação social e contextual — é possível inseri-lo no ambiente escolar como uma estratégia de aproximação entre o aluno e a temática indígena. Assim sendo, é possível fazer da presença dos Jogos Indígenas na escola uma possibilidade de atendimento à Lei 11.645/2008, lei esta que trata da obrigatoriedade da História e cultura africana, afro-brasileira e indígena

em todo o currículo escolar (Art. 26-A da Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996). Acreditamos, que, através dos Jogos Indígenas, garantiremos tanto a exequibilidade da legislação como também construiremos práticas educativas relacionadas com um todo significativo.

No Brasil, no dia 19 de abril é "comemorado" o Dia do Índio. Nesta data, ocorrem vários eventos de valorização da cultura indígena por todo o país. É um dia de reflexão sobre a importância da preservação dos povos indígenas, da manutenção de suas terras e do respeito a sua diversidade étnica e das suas manifestações culturais.

O Instituto Federal do Pará – *Campus Santarém*, por meio do Núcleo de Estudos Afro-brasileiros e Indígena - NEABI, reconhece a importância da valorização dos povos indígenas e da necessidade de preservação das suas tradições e, através da iniciativa de alguns servidores, resolveu promover, junto aos alunos dos cursos de Ensino Médio Integrado, o Projeto Jogos Indígenas que teve sua primeira edição no ano de 2017.

Dessa forma, a comunidade interna pôde conhecer, reconhecer e valorizar a diversidade cultural que o Brasil possui e, especialmente a região do Baixo Amazonas. E, nessa perspectiva, é importante frisar que

ao todo são doze povos, a saber: Mundurucu, Apiaká, Borari, Maytapu, Cara Preta, Tupinambá, Cumaruara, Arapium, Jaraqui, Tapajó, Tupaiu e Arara Vermelha. Os líderes indígenas calculam que são sete mil os indígenas pertencentes a esses povos na região.

Uma parte dessas comunidades está na Reserva Extrativista (Resex) Tapajós-Arapiuns, na Floresta Nacional (Flona) do Tapajós15 e no Projeto de Assentamento Agroextrativista (PAE) Lago Grande, e outra parte em áreas chamadas devolutas ou em disputa com madeireiros e fazendeiros (VAZ FILHO, 2010, p. 21-22)

Considerando este contexto local, marcado pela presença indígena, avaliamos que este projeto é um importante instrumento de união entre o IFPA e grupos indígenas locais e tem ajudado na construção de um processo educativo para a formação da equidade social que tanto necessitam os povos indígenas, de Santarém ou do Brasil.

METODOLOGIA

O presente trabalho trata-se de um relato de experiência, elaborado a partir da realização de três edições do Projeto de Extensão “Jogos dos povos indígenas: uma reflexão acerca de nossas práticas cotidianas” no âmbito do IFPA – *Campus Santarém*. Essa experiência foi possível a partir dos contatos estabelecidos entre o IFPA e algumas etnias indígenas da região, possibilitados pela Extensão nos Institutos Federais que proporciona aos alunos, desde o Ensino Médio, trocarem conhecimentos com a comunidade, em geral, nesse caso com os povos indígenas.

As atividades do projeto foram realizadas nos anos de 2017, 2018 e 2019 com os estudantes do Ensino Médio Integrado aos cursos de Agropecuária, Edificações, Informática e Hospedagem, dos turnos manhã, tarde e noite. As etnias indígenas

participantes foram os Borari (nos anos de 2017 e 2018) e os Munduruku (no ano de 2019).

As atividades do projeto se dividem em dois momentos principais: o anterior aos jogos, que leva em consideração as atividades de preparação para os dias do evento, e os dois dias de evento que acontecem no mês de abril, próximo à data “comemorativa” do dia do Índio.

No primeiro momento, os alunos estudam sobre uma ou mais etnias, estabelece-se o contato com a etnia que vai participar dos jogos naquele ano, constrói-se a parceria com os núcleos e parceiros, em geral (Núcleo de Esporte e Lazer - NEL, Núcleo de Estudos Afro-brasileiros e Indígenas - NEABI, Coordenação de Extensão) e servidores que desejam participar. Articula-se também com as turmas, a fim de garantir a decoração do espaço, a comida que será servida, entre outras necessidades.

O segundo momento acontece em dois dias, sendo que no primeiro ocorre uma parte científico-cultural com a presença de uma etnia indígena e no segundo dão-se as atividades esportivas e algumas interações mais informais, características de momentos de lazer. Portanto, os eixos norteadores do projeto podem ser definidos como ciência, cultura, esporte/ lazer, eixos estes que estão conectados em uma busca constante de interação social.

PRIMEIRA EDIÇÃO DO PROJETO: ANO 2017.

A primeira edição do projeto foi um desafio. Como fazer o projeto dar certo?

Um grupo de professores interessados na temática começou a discutir as melhores maneiras de trabalhar com atividades que envolvessem o Jogos dos Povos Indígenas – que é um evento oficial – e juntar com práticas ditas não indígenas.

Assim, o projeto foi dividido em duas etapas: Na noite do dia 28 de abril foi realizada uma mesa redonda intitulada: O que é ser indígena nos dias atuais? Para a composição da mesa foram convidados quatro indígenas, Florêncio Almeida Vaz (professor da Universidade Federal do Oeste do Pará - UFOPA), Erson Branco Borari (Cacique da etnia Borari), Fabiana Borari e Luana Kumaruara (militantes de movimentos sociais indígenas). Para mediar a mesa, ficou responsável o professor Héden Salomão Silva Costa do IFPA/Santarém (Figura 01).



Figura 01. Mesa redonda: comunicação.

Neste momento, cada um dos presentes na mesa redonda pôde proferir falas sobre a realidade atual de sua etnia e de outras etnias da região do Baixo Tapajós.

Após a apresentação das falas dos componentes da mesa redonda, os alunos puderam fazer perguntas sobre o tema abordado (Figura 02).



Figura 02. Aluna do curso Ensino Médio Integrado de Agropecuária 2017.

Os alunos do Ensino Médio Integrado haviam feito pesquisas sobre as etnias da região, a fim de conhecer um pouco mais sobre essas culturas que estão tão próximas e ao mesmo tempo tão distantes deles.

Os resultados das pesquisas foram expostos pelos discentes ao público presente. Cada turma ficou responsável por pesquisar aspectos socioculturais de uma das doze etnias da região do Baixo Tapajós.

No momento, o Campus contava com 12 turmas de Ensino Médio Integrado. Indígenas da etnia Borari foram convidados para participar do evento e puderam apresentar um pouco da sua história, através da fala do Cacique Erson Branco Borari.

O evento foi organizado na quadra esportiva, com o objetivo de que o público presente pudesse ter uma acomodação melhor e para que tivesse mais espaço para o ritual indígena que seria apresentado (Figura 03).



Figura 03. Público interno e externo: ouvintes da mesa redonda.

Para o encerramento da noite, foram convidados indígenas da etnia Borari para a apresentação de um ritual (Figura 04).



Figura 04. Apresentação de um ritual da etnia Boari.

Na segunda etapa da realização do projeto, durante todo o dia do dia 29 de abril, foram realizadas atividades esportivas que representam atividades dos Jogos dos Povos Indígenas. Cada turma do Ensino Médio Integrado treinou as modalidades esportivas e houve uma competição para saber qual turma venceria os jogos.

Na Figura 05, a aluna estava competindo na modalidade “estilingue”, brincadeira muito comum entre os não indígenas e que se assemelha ao arco e flecha utilizados pelos povos indígenas.



Figura 05. Atividade esportiva.

Na Figura 06, a aluna do curso Ensino Médio Integrado em Edificações 2014 está competindo na modalidade esportiva “arremesso de dados”,

muito comum entre os não indígenas quando querem medir quem consegue arremessar algum objeto mais distante e que se assemelha a uma lança utilizada pelos povos indígenas.



Figura 06. Atividade esportiva.

A pintura corporal (Figura 07) foi mais uma forma de buscar aproximar o público participante do projeto com as culturas indígenas. Na ocasião, indígenas de diferentes etnias fizeram pinturas corporais em alunos e servidores do *Campus*.



Figura 07. Pintura corporal indígena.

A primeira edição do projeto movimentou alunos e servidores do IFPA/Santarém de diversas formas, como foi possível verificar nas imagens aqui apresentadas. E, já na primeira avaliação do projeto, percebeu-se que era improvável não ocorrerem outras edições.

SEGUNDA EDIÇÃO DO PROJETO: ANO 2018

Na segunda edição já foi possível verificar falhas e acertos da primeira edição e pensar em novidades para o projeto, buscando sempre a integração entre o público do *Campus*, comunidade externa e povos indígenas.

A coordenação do projeto e os coordenadores dos núcleos envolvidos, bem como seus integrantes, acompanharam todas as atividades desenvolvidas no projeto. O NEABI (Núcleo de Estudos Afro-brasileiros e Indígenas) que foi instituído no IFPA pela portaria de nº 084 de 12 de abril de 2017, foi responsável, já em 2018, por articular junto aos estudantes do Ensino Médio Integrado, as atribuições de cada turma (ou curso). Desse modo, o Núcleo definiu as atribuições dos cursos no sentido de desenvolver as atividades correlatas com a pesquisa, análise e apresentação dos resultados da mesma, bem como ficou responsável pela composição e acompanhamento da mesa redonda.

O coordenador e membros do NEL ficaram responsáveis pela divisão das equipes que praticariam as modalidades esportivas, como também

pela confecção e aquisição de materiais necessários para a realização dos jogos. Além disso, o NEL foi responsável por acompanhar os treinamentos e pela execução das práticas esportivas na culminância do projeto.

No dia 27 de abril tivemos abertura dos II Jogos Indígenas: uma reflexão acerca de nossas práticas cotidianas. Durante o período da manhã e tarde houve a preparação do espaço da quadra esportiva para que todos os que ali chegassem, pudessem encontrar um ambiente acolhedor e agradável.

Na Figura 08, verifica-se a participação de alunos e servidores na quadra de esportes, espaço preparado e decorado por alunos e servidores. Foram colocadas várias cadeiras para que os convidados pudessem se acomodar, já que o espaço da arquibancada estava destinado àqueles que participariam das competições.



Figura 08. Público presente na abertura do projeto.

Ainda na noite de abertura do evento, foi apresentado ao público um documentário (Figura 09) produzido por alunos e servidores do *Campus*, integrantes do NEABI e do projeto Luz, Câmera, Reflexão. O mesmo foi gravado

na Escola Indígena Borari, localizada em Alter do Chão e trouxe entrevistas com alunos, professores que atuam na referida escola, além de lideranças indígenas

As imagens para a produção do documentário foram gravadas no contexto da realização dos Jogos Indígenas da escola para os quais nossos alunos foram convidados a competir. Foi uma experiência enriquecedora a todos que participaram das oficinas de produção de vídeo e também para os alunos que fizeram entrevistas, filmaram e editaram o documentário.



Figura 09. Exibição do documentário.

A Assessoria de comunicação - ASCOM ficou responsável por organizar telões e preparar os arquivos de multimídia, a fim de que a transmissão do documentário tivesse a melhor qualidade possível de imagem e som. Além disso, preparou os microfones e equipamentos de som disponíveis para a mestre de cerimônia, convidados que compuseram a mesa.

A ASCOM também preparou os microfones e aparelhos de som para as

Suraras Borari que apresentaram canções e rituais da sua etnia (Figura 10).



Figura 10. Apresentação das Suraras Borari.

Outro momento marcante da noite foi quando Indígenas da etnia Borari fizeram um ritual (Figura 11) e convidaram o público presente a participar. Foi um momento muito bonito de integração entre indígenas e não indígenas e que trouxe exatamente o que a proposta do projeto visava alcançar.



Figura 11. Ritual Borari.

No dia 28 de abril aconteceram as atividades esportivas no campo de areia e na quadra esportiva, que foram coordenadas pelos professores integrantes do NEL. Estes contaram com o apoio dos alunos das turmas de PROEJA, conforme a Figura 12.



Figura 12. Prática esportiva. Representação do arco e flecha.

Durante toda a manhã e um período da tarde, foram realizadas competições entre os alunos do *Campus*. Vale destacar que alguns alunos da Escola Indígena Borari também estiveram presentes no evento (acompanhados por professores da referida escola) e participaram de algumas competições.

Concomitante às competições, várias atividades recreativas aconteciam por todo o espaço do *Campus*, mostrando assim um momento de integração e lazer entre alunos, servidores e comunidade externa, conforme Figuras 13 e 14. Alguns integrantes de comunidades indígenas também disponibilizaram os serviços de pintura corporal indígena.



Figura 13. Prática esportiva. Cabo de Guerra.

Na oportunidade, os integrantes do NEABI prepararam e serviram lanche, gratuitamente, para todos os presentes durante as práticas esportivas (Figura 15). Vale destacar também que a equipe médica do *Campus* (enfermeira e médico) estava de prontidão para uma eventual necessidade de atendimento àqueles que estavam praticando as modalidades esportivas.



Figura 14. Momento de integração.



Figura 15. Preparação do lanche servido aos participantes das práticas esportivas.

Não podemos deixar de destacar que, nesta edição dos Jogos Indígenas, foi feita uma parceria com a Escola Indígena Borari, localizada na vila balneária de Alter do Chão. Durante

o mês de abril, esta escola realizou a Semana dos Povos indígenas e todas as atividades desenvolvidas foram acompanhadas por alunos e servidores do IFPA, sob a supervisão do NEABI. A intenção era coletar dados, como áudios, imagens, vídeos e entrevistas para a construção de um documentário que foi exibido na abertura do evento, como já foi informado.

Para que os alunos pudessem coletar os dados, foram realizadas oficinas em parceria com o Projeto de Extensão Luz, Câmera, Reflexão (projeto de cinema do *Campus*). Nesse sentido, buscou-se orientar os alunos para técnicas que deveriam ser utilizadas na gravação de áudios, vídeos, imagens e sons, de forma geral. Na Figura 16 podemos ver um registro de uma das oficinas.

A segunda edição do Projeto consolidou a presença do evento no Campus. Dessa forma, a coordenação de Extensão solicitou a presença do projeto no calendário letivo do *Campus*, o que destacou ainda mais sua importância no cenário institucional.



Figura 16. Oficina de produção de documentário.

TERCEIRA EDIÇÃO DO PROJETO: ANO 2019

A coordenação do projeto

e os coordenadores dos núcleos envolvidos, bem como seus integrantes, acompanharam todas as atividades desenvolvidas no projeto. O NEABI foi responsável por articular junto aos estudantes do Ensino Médio Integrado, o que cada turma (ou curso) deveria levar de pratos que dialogassem com a culinária indígena, bem como organizar a forma como seria realizada a degustação por parte do público presente.

O coordenador e membros do NEL ficaram responsáveis pela organização das atividades, isto é, pela execução das modalidades esportivas a serem realizadas no segundo dia do projeto.

No dia 26 de abril tivemos abertura dos III Jogos Indígenas: uma reflexão acerca de nossas práticas cotidianas. Durante o período da manhã e tarde houve a preparação do espaço do auditório.

Equipes de alunos e servidores prepararam a decoração do espaço que estava caracterizado com alguns elementos da cultura indígena.

O espaço onde aconteceu a mesa redonda (Figura 17), neste ano, foi o auditório do *Campus*. A mudança de local deveu-se ao fato de que a atividade começou às 15:00 horas e seria inviável utilizar a quadra de esportes nesse horário por causa do sol que lá reflete.



Figura 17. Formação da mesa redonda na abertura do evento.

Depois da fala dos componentes da mesa (como o cacique Munduruku), houve a apresentação, também no auditório, de danças realizadas por crianças indígenas também integrantes da etnia Munduruku.

Após a apresentação cultural, os participantes do evento foram encaminhados para a área de convivência do *Campus* onde puderam degustar pratos típicos da culinária indígena (Figura 18).



Figura 18. Degustação de pratos típicos da culinária indígena.

No dia 27 de abril aconteceram as atividades esportivas no campo de areia da Associação do bairro (que fica ao lado do prédio do *Campus*) e na quadra esportiva do IFPA. As mesmas foram coordenadas pelos professores integrantes do NEL que contaram, como no ano anterior, com o apoio dos alunos das turmas de PROEJA.

Durante toda a manhã e um período da tarde, foram realizadas competições entre os alunos. Vale destacar que alguns servidores também participaram de algumas competições (Figura 19), o que deu um atrativo a mais para as atividades.

Assim como no ano anterior, as pinturas corporais indígenas foram

disponibilizadas para os participantes, enquanto se desenvolviam as modalidades esportivas. Também foi organizado por servidores um lanche para todos os presentes (Figura 20), como nas edições anteriores.



Figura 19. Servidores participando das práticas esportivas.

Dessa maneira, podemos perceber que o evento alcançou os objetivos que foram propostos, visto que houve uma relevante integração entre alunos, servidores e povos indígenas da região do Baixo Tapajós. Essa integração foi fundamental para enriquecer e aprimorar o conhecimento sobre as culturas indígenas.



Figura 20. Lanche servido aos participantes das práticas esportivas.

JOGOS INDÍGENAS: RESSIGNIFICANDO PRÁTICAS CULTURAIS E APRENDIZAGENS

O lema, “O importante não é competir, e sim celebrar”, embalou os Jogos Indígenas Brasil afora desde a década de 1990. Se trouxermos este lema, carregado de significado, para o campo da educação, veremos que a prática esportiva presente nos Jogos Indígenas não é um fim, mas um meio pelo qual é possível construir práticas educativas na escola, transpondo os limites da sala de aula.

Os Jogos Indígenas, portanto, dentro ou fora da escola, deixam como maior aprendizagem para indígenas e não indígenas a importância da valorização da cultura indígena e a união entre os povos. E, nesse sentido, podemos compreender os jogos como prática educativa, construída a partir do processo de ressignificação/repre-sentação das práticas culturais indígenas. É possível dizer que os Jogos Indígenas não ressignificam apenas as práticas culturais indígenas, dando a elas um sentido político, como também dão novo significado e nova compreensão acerca do universo cultural indígena e nossa relação com ele. Definimos

prática educativa como o conjunto das ações socialmente planejadas, organizadas e operacionalizadas em espaços intersubjetivos destinados a criar oportunidades de ensino e aprendizagem (MARQUES, CARVALHO, 2010, p. 123).

Nesse processo, a relação entre educação e conscientização é fundamental na prática educativa (FREIRE, 2011).

Ao compreendermos os jogos como prática educativa, ressaltaremos três dimensões que atuam na construção e reconstrução da aprendizagem pela comunidade escolar. São elas os aspectos científico, cultural e esportivo, este último em sua relação com o lazer.

O conhecimento científico se diferencia do senso comum pelo nível de racionalidade imprimido para a compreensão de um determinado fenômeno. O senso comum, por sua vez, é um conjunto de conhecimentos apreendidos na experiência humana que pode vir a ser validado ou não. Senso comum e conhecimento não necessariamente são dicotômicos, porém, em alguns casos, podem até interagir.

Há um certo senso comum acerca da cultura indígena local, permeada por um desconhecimento histórico e da própria realidade atual acerca dos povos indígenas da região. Propendendo construir uma compreensão mais ampla deste cenário local, os jogos atuaram no sentido de incentivar os alunos a buscarem mais conhecimentos sobre as etnias a cada ano de realização dos jogos. Dessa maneira, “o senso comum é enriquecido pela assimilação dos conhecimentos científicos e, de maneira geral, pela experiência humana” (PATY, 2003, p. 10).

Daí a importância da pesquisa que os alunos realizam em um dos momentos da aplicação do projeto, uma vez que se busca a partir do conhecimento adquirido, de maneira formal, desconstruir estereótipos, visões distorcidas e, ao mesmo tempo, ampliar

o olhar sobre a temática indígena.

Ao considerar a importância do conhecimento científico para a formação do sujeito, compreendemos que o universo cultural indígena, por exemplo, é muito mais complexo do que se poderia pensar à primeira vista. E, então, chamamos a atenção para a segunda dimensão do projeto, na qual levamos os alunos à percepção de cultura enquanto uma teia de significados, para lembrar Clifford Geertz (1989). Quando este propõe a teoria interpretativa, na década de 1960, buscava chamar atenção para o entendimento da cultura de outros povos.

Sendo a cultura um conceito polissêmico, este é utilizado pela Antropologia, pela Sociologia, pela História com as mais diversas abordagens. No entanto, seja qual for o enfoque, cultura é um conceito imprescindível para a compreensão das similitudes e diferenças que emaranham os seres humanos. E este reconhecimento acontece na vida social a partir do contato com o outro, sobretudo com o diferente.

E nesse sentido, o contato dos alunos com a cultura indígena, ainda que ressignificada – uma vez que a cultura está em constante transformação – alarga o conhecimento e as sensibilidades para a apreensão da diferença, mas também dos pontos em comum que nos aproximam e que nos unem. É possível fazer isso, através do projeto, não apenas por meio das atividades esportivas, mas também no contato com a etnia participante, na degustação de comidas que possuem traços da cultura indígena ou na

identificação das pinturas corporais de diferentes etnias.

Partimos então para uma reflexão do terceiro eixo do projeto: o esporte. Buscando aumentar a visibilidade de vários aspectos culturais, o projeto traz para os alunos a reflexão e a vivência de práticas que nos são bastante familiarizadas, mas que, possivelmente, não são reconhecidas como oriundas de culturas indígenas.

O JOGO, como um saber a ser vivenciado coletivamente na escola, contribui para desenvolver as possibilidades de a criança criar novas formas de compreender sua realidade sociocultural, seu grupo social, a sociedade onde vive, outros povos e outras possibilidades de viver coletivamente. Seja imitando animais ou outras formas de criação imaginária no faz de conta, seja com brinquedos reais e situações de competições, no Jogo, coloca-se em relação com um mundo de possibilidades novas. Ao entrar no jogo, não se saber quem ganha ou perde, e, na grande maioria das vezes, o jogo em si não tem vencedores, pois basta jogar para ganhar novas experiências, novos saberes, portanto, ao jogar, todos ganham (GRANDO, 2010, p. 93).

Através de uma metodologia lúdica, o estudante tem a oportunidade de experimentar novas vivências e descobrir como as culturas de povos diversos interagem e se complementam.

Assim, foi possibilitado aos discentes a reflexão sobre as "brincadeiras" realizadas na fase da infância, bem como na fase atual das suas vidas.

As modalidades esportivas contempladas pelo projeto buscam mostrar como não indígenas ressignificaram ações do dia-a-dia

dos povos indígenas, como a caça e a pesca, por exemplo. Assim, as práticas corporais – jogos e brincadeiras – são entendidas como elementos da cultura corporal de cada etnia indígena (ALMEIDA, ALMEIDA, 2010, p. 60).

O uso do estilingue (baladeira, balador, etc.) representa a utilização do arco e flecha.

O arco e a flecha são instrumentos que fazem parte da cultura de diversas etnias indígenas. Durante muitos anos, seu uso tinha como objetivo prover alimentos por meio da caça e dar proteção às sociedades, sendo utilizados como armas em conflitos com outros povos (PINTO, 2009, p. 35).

A lança, também muito usada pelos indígenas na captura de alimentos, tem sua representação encontrada na disputa para ver quem consegue arremessar um determinado objeto o mais distante possível.

A zarabatana (que era uma arma utilizada pelos indígenas para a captura de pequenos animais, através do uso de veneno) pode ser facilmente representada quando os alunos tiram o tubo de tinta das canetas e jogam, através do sopro, pequenas bolas de papel nos colegas. Essa é uma brincadeira muito comum no ambiente escolar. No projeto, utilizamos canos de PVC para as competições.

Nos Jogos Indígenas realizados oficialmente pelos povos indígenas, existe uma modalidade de corrida que é realizada com uma tora de madeira nas costas. No entanto, na nossa competição, os alunos (as) fazem corrida de velocidade, sem nenhum objeto nas mãos. Essa é a forma que costumamos

“brincar” de corrida na infância.

Outra prova realizada nos jogos do projeto é o cabo de guerra, brincadeira muito comum nas ruas e escolas em momentos de lazer. Já nos Jogos Indígenas oficiais tem todo um significado cultural.

Entende-se o cabo de força como um jogo popular que, assimilado pelos indígenas, tem o sentido de reconhecimento dos mais fortes. Nas culturas indígenas, assume a identidade de “guerreiro”, possuindo, desse modo, determinado prestígio social (ALMEIDA, 2011, p. 61).

Assim as práticas esportivas, conhecidas entre nossos alunos, carregam marcas da cultura indígena que, a partir da participação nos jogos eles começam a melhor identificar. Esse processo de conscientização transforma os jogos na escola em uma prática educativa carregada de significado, compreensão e discernimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A vivência que possibilitou essa experiência foi promissora, pois permitiu uma inter-relação entre a escola e as comunidades indígenas da circunvizinhança de Santarém. Tal experiência jamais seria possível se não fosse pelos caminhos abertos por outras possibilidades que não o confinamento de estudantes e professores em sala de aula.

Através das dimensões científica, cultural e esportiva buscamos trazer a representatividade dos povos indígenas para o interior do IFPA – *Campus Santarém* e, ao mesmo tempo, permitimos que nossos alunos

acesassem um mundo que os cerca, mas ainda é pouco conhecido.

Entretanto, foram incontáveis as dificuldades encontradas no processo operacional de realização dos Jogos no Instituto, a saber: a falta de conhecimento sobre as etnias indígenas; os poucos recursos financeiros institucionais para aquisição de materiais (apesar de todo apoio dado pela instituição); a falta de espaço dentro do calendário acadêmico para a realização das atividades; a dificuldade em motivar os alunos para a aceitação do projeto já que a História da Amazônia e, consequentemente, também dos povos indígenas, muitas vezes, é vista como menos importante no currículo escolar e pelo próprio educando. Então, são muitos os desafios. Por outro lado, são muitas as potencialidades do projeto que a cada ano ganha adeptos, parceiros e maior participação da comunidade que, em geral, já o reconhece como um elo entre cultura e educação. Destacamos que a partir de 2019, o projeto ganhou espaço no calendário da instituição, o que demonstra a sua visibilidade, mas sobretudo traz para o centro da discussão os povos indígenas, sua cultura, sua diversidade e luta política por equidade em contextos cada vez mais inóspitos e marcados pelo aprofundamento das desigualdades. Por isso mesmo, mais do que nunca, é tempo de celebrar.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Arthur José Medeiros de. Esporte e Cultura: esportivização das práticas corporais nos jogos dos povos indígenas. Brasília: Gráfica e editora ideal, 2011.
- ALMEIDA, Arthur José Medeiros de; ALMEIDA, Dulce Maria Filgueira de; GRANDO, Beleni Salete. As práticas corporais e a educação do corpo indígena: a contribuição do esporte nos jogos dos povos indígenas. Rev. Bras. Ciênc. Esporte, Florianópolis, v. 32, n. 2-4, dez. 2010, p. 59-74.
- FREIRE, Paulo. Educação como prática da liberdade. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011.
- GEERTZ, Clifford. A Interpretação das Culturas. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos Editora S.A, 1989.
- GRANDO, Beline Salete (org.). Jogos e culturas indígenas: possibilidades para a educação intercultural na escola. Cuiabá: EdUFMT, 2010.
- JOVCHELOVITCH, Sandra (Org.). Textos em representações sociais. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995. p. 61-85.
- MARQUES, Eliana de Sousa Alencar; CARVALHO, Maria Vilani Cosme de Carvalho. O significado histórico de práticas educativas: um movimento que vai do clássico ao contemporâneo. In: Revista Linguagens, Educação e Sociedade, n. 35, jul./dez.2016.
- MOREIRA, Antônia Silva Paredes; OLIVEIRA, Denize Cristina de. Estudos

Interdisciplinares de representação social. GOIÂNIA: AB ED., 1998.

PATY, Michel. A Ciência e as idas e voltas do senso comum. In: *Scientiae Studia*, n. 1, v.1, 2006, p. 9-26.

PINTO, Leila Mirtes Santos Magalhães; GRANDO, Beleni Salete (ORG.). Brincar, jogar, viver: IX Jogos dos povos indígenas. Cuiabá: Central de texto, 2009.

ROCHA FERREIRA, M. B.; VINHA, M.; TAGLIARI, I. A.; FASSHEBER, J. R.; UGARTE, M. C. D. Jogos tradicionais indígenas. In: PEREIRA DA COSTA, L. (ORG.) Atlas do esporte no Brasil. Rio de Janeiro: Shape, 2005. p.35-36.

VAZ FILHO, Florêncio Almeida. A emergência étnica dos povos indígenas do Baixo rio Tapajós, Amazônia. Tese de Doutorado (Programa de Pós-graduação em Ciências Sociais). Universidade Federal da Bahia. Salvador: UFBA, 2010.