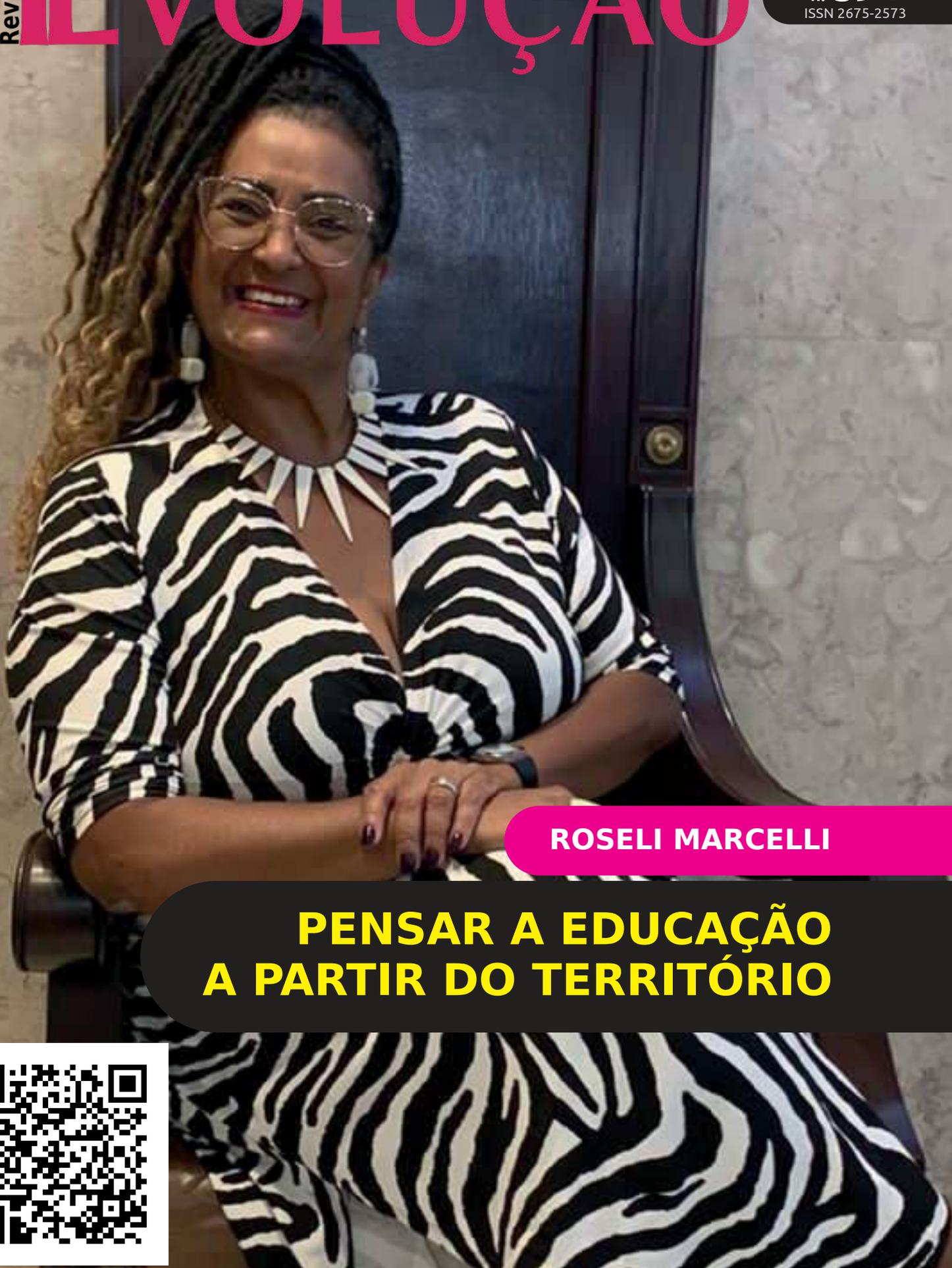


Revista

1ª

EVOLUÇÃO

Ano IV n. 39 Abr. 2023
ISSN 2675-2573



ROSELI MARCELLI

PENSAR A EDUCAÇÃO A PARTIR DO TERRITÓRIO



Filial de
ABEC
BRASIL
Associação Brasileira de Editores Científicos



Platform &
workflow by
OJS / PKP



CiteFactor
Academic Research Journals

www.primeiraevolucao.com.br

Revista **1ª** EVOLUÇÃO

Ano IV - nº 39 - Abril de 2023

ISSN 2675-2573

Uma publicação mensal da Edições Livro Alternativo

Editor Responsável:

Antônio Raimundo Pereira Medrado

Editor correspondente (Angola):

Manuel Francisco Neto

Coordenaram esta edição:

Manuel Francisco Neto

Vilma Maria da Silva

Organização:

Manuel Francisco Neto

Vilma Maria da Silva

Colunista:

Ana Paula de Lima

Isaac dos Santos Pereira

AUTORES(AS) DESTA EDIÇÃO

Andréa Godoy Miyashiro

Célia Maria Batista

Maria Elena dos Santos Silva

Miriam Ferreira

Pâmella Kelly Ripardo Barros de Mendonça

Priscila Paula da Costa da Silva

Rosângela Adelina dos Santos Oliveira

Tânia Maria Pereira Castro

Viviane de Cássia Araujo

Viviane Salvador de Almeida Gaspar

Os artigos assinados são de responsabilidade exclusiva dos autores e não expressam, necessariamente, a opinião da revista.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Revista Primeira Evolução [recurso eletrônico] / [Editor] Antonio Raimundo Pereira Medrado. - ano 4, n. 39 (abr. 2023). - São Paulo : Edições Livro Alternativo, 2023. 108 p. : il. color

Bibliografia

Mensal

Vol. 1, n. 39 (abr. 2023)

ISSN 2675-2573 (on-line)

Modo de acesso: <https://primeiraevolucao.com.br>

DOI 10.52078/issn2675-2573.rpe.39

1. Educação - Periódicos. 2. Pedagogia - Periódicos. I. Medrado, Antonio Raimundo Pereira, editor. II. Título.

CDD 22. ed. 370.5

Patrícia Martins da Silva Rede - Bibliotecária - CRB-8/5877

ACESSOS:

<https://primeiraevolucao.com.br>



<https://doi.org/10.52078/issn2673-2573.rpe.39>

A

São Paulo | 2023

Editor Responsável:

Antônio Raimundo Pereira Medrado

Editor correspondente (ANGOLA):

Manuel Francisco Neto

Coordenação editorial:

Ana Paula de Lima
Andreia Fernandes de Souza
Antônio Raimundo Pereira Medrado
Isac dos Santos Pereira
José Wilton dos Santos
Manuel Francisco Neto
Vilma Maria da Silva

Com. de Avaliação e Leitura:

Prof. Me. Adeílson Batista Lins
Prof. Me. Alexandre Passos Bitencourt
Profa. Esp. Ana Paula de Lima
Profa. Dra. Andreia Fernandes de Souza
Profa. Dra. Denise Mak
Prof. Dr. Isac dos Santos Pereira
Prof. Dr. Manuel Francisco Neto
Profa. Ma. Maria Mbuanda Caneca Gunza Francisco
Profa. Mirella Clerici Loayza
Profa. Dra. Patrícia Tanganelli Lara
Profa. Dra. Thaís Thomaz Bovo

Bibliotecária:

Patrícia Martins da Silva Rede

Colunistas:

Profa. Esp. Ana Paula de Lima
Profa. Ma. Cleia Teixeira da Silva
Prof. Dr. Isac dos Santos Pereira
Prof. Me. José Wilton dos Santos

Edição, Web-edição e projetos:

Antônio Raimundo Pereira Medrado
Vilma Maria da Silva
Lee Anthony Medrado

Contatos

Tel. 55(11) 99543-5703
Whatsapp: 55(11) 99543-5703
primeiraevolucao@gmail.com (S. Paulo)
netomanuelfrancisco@gmail.com (Luanda)
<https://primeiraevolucao.com.br>

Imagens, fotos, vetores etc:

<https://publicdomainvectors.org/>
<https://pixabay.com>
<https://www.pngwing.com>
<https://br.freepik.com>

Publicada no Brasil por:

Edições
Livro Alternativo

CNPJ: 28.657.494/0001-09

Colaboradores voluntários em:



A revista PRIMEIRA EVOLUÇÃO é um projeto editorial criado pela **Edições Livro Alternativo** para ajudar e incentivar professores(as) a publicarem suas pesquisas, estudos, vivências ou relatos de experiências.

Seu corpo editorial é formado por professores/as especialistas, mestres/as e doutores/as que atuam na rede pública de ensino, e por profissionais do livro e da tecnologia da informação.

Uma de suas principais características é o fato de ser **independente e totalmente financiada por professoras e professores**, e de distribuição gratuita.

PROPÓSITOS:

Rediscutir, repensar e refletir sobre os mais diversos aspectos educacionais com base nas experiências, pesquisas, estudos e vivências dos profissionais da educação;

Proporcionar a publicação de livros, artigos e ensaios que contribuam para a evolução da educação e dos educadores(as);

Possibilitar a publicação de livros de autores(as) independentes;

Promover o acesso, informação, uso, estudo e compartilhamento de softwares livres;

Incentivar a produção de livros escritos por professores/as e autores independentes;

Financiar (total ou parcialmente,) livros de professoras/es e estudantes da rede pública.

PRINCÍPIOS:

Os trabalhos voltados para a **educação, cultura** e produções independentes;

O uso exclusivo de **softwares livres** na produção dos livros, revistas, divulgação etc;

A ênfase na produção de **obras coletivas** de profissionais da educação;

Publicar e divulgar **livros de professores(as)** e autores(as) independentes;

O respeito à **liberdade e autonomia** dos autores(as);

O combate ao despotismo, ao preconceito e à superstição;

O respeito à **diversidade**.

**Esta revista é mantida e financiada por professoras e professores.
Sua distribuição é, e sempre será, livre e gratuita.**

Produzida com utilização de softwares livres



Filiada à:



Platform &
workflow by
OJS / PKP

Google Acadêmico



www.primeiraevolucao.com.br

A educação evolui quanto mais evoluem seus profissionais

05 APRESENTAÇÃO

Prof. Dr. Manuel Francisco Neto

06 Catalog'Art; Naveg'Ações de Estudantes

Isac dos Santos Pereira

08 Refletindo sobre pessoas... aprendendo com elas

Ana Paula de Lima

10 Poema

João Pedro Pinhal

11 Tirinha

Arthur de Sousa Silva

12 DESTAQUE

Profa. Roseli Marcelli

PENSAR A EDUCAÇÃO A PARTIR DO TERRITÓRIO



ARTIGOS

- | | |
|---|-----|
| 1. NEUROCIÊNCIA E SUA INFLUÊNCIA NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL
Andréa Godoy Miyashiro | 19 |
| 2. A ARTE E OS JOGOS NA CULTURA INDÍGENA
Célia Maria Batista | 29 |
| 3. O APRENDER, O BRINCAR E A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL
Maria Elena dos Santos Silva | 37 |
| 4. A NEUROCIÊNCIA EM PROL DA EDUCAÇÃO ESPECIAL
Miriam Ferreira | 47 |
| 5. A HISTÓRIA DA LÍNGUA PORTUGUESA NO BRASIL E SUAS INFLUÊNCIAS NA ORTOGRAFIA
Pâmella Kelly Ripardo Barros de Mendonça | 55 |
| 6. A PSICOPEDAGOGIA NO ÂMBITO EDUCACIONAL
Priscila Paula da Costa da Silva | 67 |
| 7. CURRÍCULO E AVALIAÇÃO DAS APRENDIZAGENS E TENDÊNCIAS PEDAGÓGICAS
Rosângela Adelina dos Santos Oliveira | 75 |
| 8. O DESENHO UNIVERSAL DA APRENDIZAGEM (DUA) E ESTRATÉGIAS PARA UMA EDUCAÇÃO INCLUSIVA
Tânia Maria Pereira Castro | 85 |
| 9. A IMPORTÂNCIA DA LEITURA E DA CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS
Viviane de Cássia Araujo | 93 |
| 10. A EDUCAÇÃO COM ESTÍMULOS COMO AUXÍLIO NA PRIMEIRA INFÂNCIA
Viviane Salvador de Almeida Gaspar | 101 |

A ARTE E OS JOGOS NA CULTURA INDÍGENA

CÉLIA MARIA BATISTA

RESUMO

Esse artigo pretende trazer informações a respeito das artes e os jogos na cultura indígena. Seu objetivo é mostrar que o setor de artes visuais e artesanato indígena oferecem benefícios econômicos, sociais e culturais muito significativos para a educação e a sociedade. A arte indígena é considerada o maior presente cultural e nossa exportação cultural mais profunda, significativa e importante. Os métodos utilizados neste artigo foram as pesquisas bibliográficas, baseadas em autores que denotam a respeito à cultura indígena e sua arte. Dessa forma conclui-se que a cultura indígena contribui significativamente para a educação, por meio das artes e dos jogos que vêm sendo abordados com mais frequência nas salas de aula.

Palavras-Chave: Artes; Artesanato; Benefícios; Povos originários.

INTRODUÇÃO

As atividades no setor de artes visuais e artesanato proporcionam benefícios sociais significativos aos povos indígenas. A participação nas artes visuais aumenta a coesão social dentro das comunidades, promove a saúde e o bem-estar e fornece uma gama de benefícios em muitos setores da sociedade indígena.

O meio de artes visuais tem sido usado com sucesso como uma forma de expressão para muitos grupos diferentes dentro da comunidade indígena. As artes visuais forneceram, em particular, um caminho para o avanço das mulheres indígenas - no desenvolvimento pessoal e auto - estima, independência financeira e empoderamento dentro de suas comunidades.

Ao fazer e conhecer arte o aluno percorre trajetórias de aprendizagem que propiciam conhecimentos específicos sobre sua relação com o mundo. Além disso, desenvolvem potencialidades (como percepção, observação, imaginação e sensibilidade) que podem alicerçar a consciência do seu lugar no mundo e também contribuem inegavelmente para sua apreensão significativa dos conteúdos das outras disciplinas do currículo (BRASIL, 1997, p. 44).

O fato de muitas comunidades indígenas terem se tornado os mais ferozes aplicadores das regras de filiação excludentes tem menos a ver com a manutenção da pureza racial ou cultural (embora essa retórica seja constantemente usada para justificá-la) do que com a política de dividir e conquistar os sistemas de reserva / reserva.

Nos sistemas de reserva / reserva, agir para manter a comunidade pequena geralmente é economicamente benéfico para os membros existentes. Há muitas comunidades que precisam compartilhar financiamento federal inadequado - riqueza gerada, na maioria dos casos, pela extração e exploração de recursos dos quais fomos em grande parte despojados pela colonização, mas que devemos implorar e receber como generosidade caridosa.

A CULTURA INDÍGENA E OS JOGOS

Poucas são as heranças indígenas, com a utilização dos jogos que determinavam a cultura popular.

Produzindo trabalhos artísticos e conhecendo essa produção nas outras culturas, o aluno poderá compreender a diversidade de valores que orientam tanto seus modos de pensar e agir como os da sociedade. Trata-se de criar um campo de sentido para a valorização do que lhe é próprio e favorecer o entendimento da riqueza e diversidade da imaginação humana. Além disso, os alunos tornam-se capazes de perceber sua realidade cotidiana mais vivamente, reconhecendo e decodificando formas, sons, gestos, movimentos que estão à sua volta. O exercício de uma percepção crítica das transformações que ocorrem na natureza e na cultura pode criar condições para que os alunos percebam o seu comprometimento na manutenção de uma qualidade de vida melhor. (BRASIL /MEC/SEF, 1998, p.19)

De acordo com o ponto de vista cultural os povos antigos e as culturas indígenas desenvolveram inúmeras atividades lúdicas e uma dessas atividades foi o jogo da pelota, o mais importante, para os maias e para os astecas. (BRASIL, 1997)

Há construções de campos que indicam que sua existência é de 1300 a. C. Esses locais tinham formato em I ou T com marcadores redondos ou quadrados no centro e a realização tinha por um lado caráter de divertimento e por outro lado tinha a simbologia mística e a religiosa.

O campo era local de sacrifício e ressurreição do Deus do Milho, em que os maias achavam que reuniria os descendentes vivos com os antepassados mortos. Havia na parede duas pedras em forma de aro, uma de frente da outra. Cada uma delas estava presa em um ídolo, o Deus do Jogo. Ganhava o jogo aquele que conseguisse completar os pontos determinados, passando a bola pelo aro de pedra da parede.

O jogador que ganhasse era considerado especial, pois recebia prêmios e também era convidado a frequentar as casas dos dirigentes, obtendo riqueza e prestígio. Seu time pegava todos os objetos que conseguisse da plateia. O capitão da equipe perdedora perdia a sua cabeça, que muitas vezes era utilizada como bola em outro jogo.

Os participantes realizavam uma série de rituais com os objetos que utilizariam no jogo e as oferendas aos Deuses, sempre na véspera. Os Deuses eram colocados em seus nichos sempre antes da partida começar.

O jogo consistia na representação de um fenômeno cósmico dos astros de luz lutando contra a obscuridade. Se a atividade não terminasse até o pôr-do-sol, os participantes colocavam a bola em um prato limpo, juntamente com as proteções de couro que usavam em seus corpos, e evocavam os fenômenos da natureza. A partida era reiniciada no dia seguinte. As regras do jogo eram de golpear a bola com as nádegas, quadril ou os joelhos. Em outros lugares poderia ser utilizado pedaços de madeiras de quatro a sete quilos. A bola era de caucho (borracha dura) de três a quatro quilos que deveria passar no aro da parede. Os jogadores se protegiam com aparatos almofadados confeccionados com couro de veado, por causa do peso da bola. Os jogadores assumiam papéis de seres cósmicos, devido ao uso de símbolos de Deuses importantes. Geralmente jogavam nus e com luvas nas mãos, pois estavam expostos a acidentes e as partes mais afetadas eram aquelas usadas para golpear a bola. Para evitar que o sangue ficasse acumulado usavam uma pequena navalha para curar as partes afetadas pelos golpes da bola.

Participavam desses encontros pessoas da nobreza e do povo, por causa do simbolismo religioso que era uma forma de divertimento e um espetáculo para os participantes e espectadores.

Nos períodos da conquista espanhola surgiram as apostas, nas quais os jogadores apostavam tudo o que tinham: casas, sementes, objetos pessoais e até mesmo sua liberdade. O desaparecimento do jogo da pelota deve-se ao fato de que os conquistadores ordenavam a destruição dos campos, para realizar cerimônias contra a religião católica. Mesmo assim continua sendo praticado em algumas regiões do México por algum tempo.

Não só os maias praticavam jogos como outros povos indígenas também tiveram e ainda têm seus costumes.

Entre os indígenas da Colômbia, por exemplo, a cama de gato era e ainda é muito comum. Foram encontradas diferentes formas do desenho com o barbante entrelaçado. Ao mesmo tempo em que mudavam as posições do barbante, iam contando suas histórias, mantendo a cultura. Também os esquimós e maoris praticavam a atividade através de canções.

Já para os indígenas brasileiros, o primeiro brinquedo continua sendo o chocalho feito de casca de frutas. Seu uso era para afastar os espíritos. A criança dispunha de outros objetos para brincar, como pedaços de madeira e pedrinhas. Pais e avós talhavam arcos e flechas para as crianças usarem com dois ou três anos de idade. Eram armas aperfeiçoadas para os maiores acompanharem os pais na caça e na pesca.

As crianças brincavam também com folhas de árvores, bolas de látex, petecas, espigas de milho, imitação de animais, subindo em árvores, nadando, correndo, dançando. Essas atividades criavam vínculos com o seu grupo.

“Em algumas tribos, as crianças rodavam pião, montavam a cavalo em seus irmãos e lançavam objetos lascados de pedra, conhecidos como bumerangues” (Carneiro, 2003, p. 29).

Entre os taulipángs, tapirapés e tupis encontravam-se jogos com fios, conhecidos como cama de gato. Uma característica interessante desse jogo é que as crianças indígenas tentavam fazer figuras com o barbante.

Os brinquedos prediletos da petizada eram: jogo de beliscão, cantos com mímicas, piões, papagaio de pano, barro e madeira.

Os instrumentos musicais causavam nas crianças indígenas um verdadeiro fascínio pelo som, o que justifica a presença dos indiozinhos nas procissões, animavam as coreografias e eram utilizados para a catequese dos adultos pelos jesuítas.

As meninas, desde pequenas, auxiliavam suas mães nos serviços domésticos e no cultivo de produtos.

Por causa do processo de miscigenação, da catequese e escravidão e mais recente a urbanização, são poucas as brincadeiras indígenas existentes e suas comunidades acabaram perdendo seus espaços.

Os estudos antropológicos de Aracy Lopes da Silva (2002) mostraram que entre os xavantes, são comuns, ainda hoje, algumas brincadeiras. A construção de casinhas representa diferentes papéis frequentes durante a atividade, na qual as crianças interagem em histórias fabulosas, fruto de sua imaginação. Ao mesmo tempo em que constroem vivenciam a cultura local e como não têm bonecas, brincavam com os irmãos.

Os utensílios de cozinha confeccionados com terra umedecida pelas crianças. Para a decoração, juntam pedaços de pano, borracha, tampinhas, latas, muitos deles guardados em cestos, que elas pegam por ocasião das brincadeiras.

A brincadeira de pega-pega era realizada dentro da água durante o inverno, na qual as crianças tentavam pegar as outras. Formavam-se grandes grupos para brincar dessa atividade. Jogavam-se aos bandos dentro dos rios, porém, não costumavam empurrar uns aos outros, o que mostra respeito entre eles pelo desenvolvimento dos demais. O rio propicia para as crianças outras atividades durante o ano, tais como atravessar o rio com a água nos joelhos, nadando, correndo, além de favorecer a construção, com argila, castelos e casinhas às suas margens.

Entre os meninos, desafiar o limite da velocidade é muito comum com o auxílio de uma roda de bicicleta, um pneu ou até mesmo uma peneira. Quando precisavam ir de um lado para o outro, nunca o fazem de uma maneira simples. Correm em um só pé, andam de costas, cobrem os olhos, traçam caminhos, criam. Também pode-se observá-los girando sobre si para manter o equilíbrio. Pode-se realizar essa atividade em grupo ou individual.

As crianças compartilham as regras em todas as suas ações.

Há, brincadeiras com animais do cerrado, que são transformados de acordo com a imaginação infantil, ou que permitem o desenvolvimento de sensações visuais, táteis, olfativas e auditivas. (CARNEIRO, 2003, p. 30).

As crianças da aldeia guarani próxima à cidade de São Paulo cultivam alguns costumes da tribo, tais como subir em árvores, caçar passarinho, brincar com as folhas, representar os papéis sociais, dançar e cantar nas rodas. As atividades indígenas estão desaparecendo por causa da influência do homem branco através de sua cultura urbanizada, devido ao fato da aldeia ficar perto da grande metrópole.

Essas culturas nos ensinaram o respeito, a liberdade e o prazer de brincar.

ELEMENTO INDÍGENA NOS JOGOS TRADICIONAIS INFANTIS

O indígena traz contribuições para o folclore brasileiro. Segundo Freyre (1963, p.54),

A mulher indígena é um valioso elemento de nossa cultura e na formação brasileira atual. Trouxe para o Brasil uma série de alimentos que compõem a culinária brasileira, hoje em dia, como por exemplo as drogas e remédios caseiros, tradições ligadas ao desenvolvimento da criança, utensílios de cozinha e, especialmente, processos de higiene.

A boneca de pano ainda é utilizada atualmente pelas meninas que moram nas zonas rurais. Mas a apreciação da criança por brinquedos de animais é ainda uma característica da cultura brasileira.

As culturas indígenas são conformadas por diferentes sistemas, entre eles podemos pontuar: as relações de parentesco e de gênero; a economia de subsistência e as formas tradicionais de produção alimentar; a organização sócio espacial e a arquitetura tradicional; os rituais e as cosmovisões; as medicinas tradicionais; os jogos e brincadeiras, os processos educacionais e de transmissão de saberes (MinC/SCC, 2012, p.33).

O brincar nas comunidades primitivas não existe a separação da criança do mundo do adulto, ao mesmo tempo, não se insere a criança em um sistema social de divisão do trabalho. Em zonas urbanas e industrializadas existe a separação da criança do mundo do adulto, em que muitas vezes as crianças não podem brincar de muitas profissões existentes devido ao fato de estas brincadeiras serem muito perigosas. As crianças das comunidades primitivas cultivavam os seus alimentos, o que não acontece com as crianças que moram em zonas urbanas e industrializadas.

BRINCADEIRAS INDÍGENAS

Os primeiros brinquedos mais importantes do bebê são aqueles que transmitem os sentimentos mais sublimes que é o amor, a proteção e o cuidado. O bebê descobre o mundo através do contato com o seu próprio corpo, no qual desperta todos os sentidos que são eles: tato, olfato, paladar, visão.

No começo da vida da criança, ela é o próprio brinquedo assim como a sua mãe passa a ser o seu brinquedo e tudo o que a cerca torna-se brincadeira.

O indiozinho descobre o mundo através do contato com os fenômenos da natureza há mais de quinhentos anos.

Os cuidados especiais são da mulher indígena quando esta dá a luz, cabendo ao pai aos primeiros cuidados com o bebê e de estar atento com cuidados da mãe para que a criança não sofra.

Quando a criança nascia a primeira providência a ser tomada era de achatar o seu nariz e quando esta nascia menino, o pai pintava-o de preto e colocava em sua rede uma macana

(uma espécie de chave indígena) e seu arco e flecha que só seria usado quando estivesse com dois ou três anos de idade.

O bebê utilizava o chocalho feito de casca de frutas para afastar os maus espíritos. Mais tarde, seus brinquedos seriam as sementes de frutas, pedras, seixos de madeira, ossinhos de animais, conchas e terra. Os objetos da imaginação infantil eram as penas e asas de aves.

Para distrair e acalmar os filhos, as mães faziam uma espécie de boneca com galhos secos e folhas. Entre as tribos indígenas brasileiras, as mães faziam brinquedos de barro queimado que imitavam animais ou homem com cabeça para não quebrarem com facilidade. As bonecas indígenas eram fabricadas pelas próprias meninas com o formato de mulher adulta ou grávida da tribo que ficava perto do rio Araguaia. As bonecas eram enfeitadas com colares de sementes de casca de caracol com uma faixa colocada na cintura. Mediam aproximadamente vinte centímetros sendo alvo do carinho maternal das meninas.

Os pais e avôs confeccionavam arco e flechas para as crianças com idade de dois ou três anos, com materiais inofensivos e mais tarde eram aperfeiçoadas para as crianças maiores acompanharem seus pais na caça e na pesca.

As meninas, desde pequenas ajudavam a mãe nos serviços domésticos e na plantação.

Não tinham tempo livre, pois cuidavam dos irmãos menores com as faixas nas costas ou no peito, conforme o modelo materno.

Os jogos de grupos mais apreciados pelos indígenas eram os que imitavam os animais. Entre os mais preferidos destacam-se os seguintes:

- **Jogo do gavião:** consiste em colocar meninos e meninas em fila grande, um atrás do outro, cada um agarrando o corpo do da frente. O menino maior representa o gavião. Este se coloca diante da fila e grita: "piu", a chamada da ave de rapina que quer dizer: "tenho fome". O primeiro da fila oferece alguma coisa para o gavião com as pernas esticadas, se a resposta do gavião for não, vão fazendo isto até que no último menino o gavião diz sim. O gavião corre atrás do menino pela direita e pela esquerda da fila. Os demais tentam impedir voltando a fila no lugar e se o gavião não consegue pegá-lo volta para o seu lugar e a brincadeira reinicia e até uma criança seja pega.
- **Jogo do jaguar:** forma-se a cadeia de meninos e meninas como no jogo anterior. O maior representa o jaguar. Apoiado nas mãos e uma perna, com a outra estirada imitando o bicho, vai saltando e grunindo de um lado ao outro, diante da fila. Os meninos cantam: *kaikú si mã géle tápe-wai* ("este é um jaguar), movendo a fila de lá para cá. De repente, o menino que representa o jaguar se levanta de golpe e trata de agarrar o último da fila. Os que são pegos passam a representar distintos animais, presas do jaguar, como o cervo, o javali, o jabuti, a capivara e outros. (BARUFFI, 2006, p.97)

A EDUCAÇÃO DA CRIANÇA INDÍGENA

A compreensão das brincadeiras e a recuperação do sentido de brincar de cada povo dependem do modo de vida em seu tempo e espaço. Dentro dessa imagem surgiam as crianças com seus valores, costumes e brincadeiras.

Conhecer os motivos que levam uma comunidade indígena a empreender lutas para manter suas crianças na instituição escolar. Um fato, ocorrido no ano de 2001, mais precisamente no 4º bimestre, qual seja, o deslocamento de crianças indígenas de uma Escola situada no centro do município de Doutor Pedrinho-SC para uma escola na própria área indígena, esta sem as mínimas condições de acolhimento dessas crianças, fez surgir as perguntas postas como ponto de partida deste trabalho: por que é tão importante para este povo que as crianças se mantenham na escola? Qual o sentido de escola para o povo Xokleng? (BARUFFI, 2005, p.06)

Segundo Koch-Grünberg as crianças indígenas eram cuidadas pela mãe ou avó até os dois anos de idade, enroladas em faixa de algodão que ficava pendurada nas costas da mãe. As crianças ficavam nesta posição durante todo o dia participando de todas as atividades que a mãe participava. A vida das crianças transcorria sem violência. As crianças eram mais confiantes, corteses e serviçais. A vida em grupo proporcionava a cooperação e a solidariedade. Quando adquiriam algum alimento, este era dividido por todos. A tranquilidade das crianças e a ausência de brigas era também reflexo do modo de vida dos índios, que jamais alteravam a voz ou faziam recriminações.

Desde muito pequenas as crianças participam da vida dos adultos, assim sendo, quando os meninos nascem são colocados em seus berços arcos e flecha que mais tarde usariam para ajudar o pai na caça e na pesca e as meninas ajudar a mãe nos serviços domésticos e também cuidar dos irmãos menores.

A educação das crianças indígenas é de responsabilidade do pajé que passa o seu conhecimento para as crianças com a finalidade de que as raízes de sua gente não desapareçam.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebe-se que os jogos e as artes estão extremamente enlaçados com a cultura indígena.

Os povos indígenas usam todas as artes como uma forma de comunicação, como uma ferramenta de ensino na vida cotidiana e como um elemento significativo das práticas cerimoniais, tanto do passado quanto do presente.

Os indígenas desenvolvem arte para uma variedade de propósitos: alguns expressam conhecimentos e relacionamentos tradicionais, enquanto outros expressam uma ampla gama de propósitos e posições associadas à sociedade, política, eventos históricos, crenças, relacionamentos e reflexões pessoais. Portanto, a arte indígena não pode ser definida de forma restrita; em vez disso, abrange uma variedade de formas e práticas artísticas.

Agilidade, força, equilíbrio, reflexos, coordenação olho - mão, precisão, estratégia, intuição, paciência. Essas são habilidades com as quais os caçadores e pescadores indígenas confiavam para alimentar suas comunidades. E essas habilidades foram aprendidas desde cedo por meio de jogos e mantidas durante a vida adulta por meio de brincadeiras.

Os povos indígenas, antes da colonização, levavam uma vida plena, rica e equilibrada, os jogos indígenas tradicionais ensinaram habilidades valiosas, mas também combinaram o bem-estar físico e mental.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARUFFI, Mônica Maria. **Sentidos de escola e movimentos sociais do povo Xokleng**, COMUNIDADE BUGIO – SC – FURB – 2006.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília, 1996. BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: arte/Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1997. 130p.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: arte** /Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC /SEF, 1998.116 p. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/arte.pdf>, acesso em 1 abr. 2023.

BRASIL. **Lei n. 11.645**, de 10 de março de 2008. Torna obrigatório o estudo da história e cultura afro-brasileira e indígena nos estabelecimentos de ensino fundamental e de ensino médio. Brasília, 2008. Legislação Federal.

CARNEIRO, M. A. B. **Brinquedos e brincadeira: formando ludoeducadores**, São Paulo, Articulação, 2003.

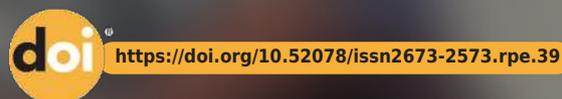
Célia Maria Batista

Licenciatura em Pedagogia pelo Centro Universitário Assunção, UNIFAI, 2007. Professora de Educação Infantil, PEI na Prefeitura Municipal de São Paulo, PMSP.



ORGANIZAÇÃO:
Manuel Francisco Neto
Vilma Maria da Silva

AUTORES(AS):
Andréa Godoy Miyashiro
Célia Maria Batista
Maria Elena dos Santos Silva
Miriam Ferreira
Pâmella Kelly R. Barros de Mendonça
Priscila Paula da Costa da Silva
Rosângela Adelina dos Santos Oliveira
Tânia Maria Pereira Castro
Viviane de Cássia Araujo
Viviane Salvador de Almeida Gaspar



Produzida com utilização de softwares livres



Platform &
workflow by
OJS / PKP

www.primeiraevolucao.com.br

