

## **BRINCADEIRAS INDÍGENAS DO POVO TEMBÊ DO ALTO RIO GUAMÁ: DIÁLOGO ENTRE A TRADIÇÃO E A MODERNIDADE<sup>1</sup>**

**Recebido em:** 15/06/2018

**Aceito em:** 01/02/2019

*Maria Leidiane Barboza Souza<sup>2</sup>*  
*Vivian Florêncio Ribeiro<sup>3</sup>*  
*Patrícia do Socorro Chaves de Araújo<sup>4</sup>*  
Universidade Estadual do Pará (UEPA)  
Belém – PA – Brasil

**RESUMO:** O objetivo do estudo foi analisar as brincadeiras de raízes indígenas do povo Tembê do Alto Rio Guamá, considerando a existência de uma relação ambivalente entre tradição e modernidade. Para tanto, delimita o olhar sobre as brincadeiras tradicionais direcionadas pela abordagem qualitativa. Num primeiro momento, foi realizado um levantamento bibliográfico e, posteriormente, trabalho em campo para coleta de dados que aconteceu por meio de entrevistas guiadas com participação indígenas. Analisou-se a influência social e cultural do uso das tecnologias no cotidiano das crianças indígenas, onde as mesmas têm se apropriado da identidade de sua comunidade, substituindo silenciosamente os hábitos tradicionais que geravam interação com a comunidade e o meio ambiente. Relacionando as brincadeiras que fazem parte da cultura indígena com as brincadeiras atuantes de culturas externas buscou-se respostas para os seguintes questionamentos: As brincadeiras de raiz do povo Tembê do Alto Rio Guamá tem se modificado com a influência tecnológica dos povos externos? De que forma é possível manter a tradição das brincadeiras tradicionais frente aos avanços da tecnologia no mundo moderno?

**PALAVRAS CHAVE:** Brincadeiras Indígenas. Jogos e Brinquedos. Tradição. Modernidade. Tecnologia.

### **INDIGENOUS CHURCHES OF THE PEOPLE TEMBÊ OF THE HIGH RIVER GUAMÁ: DIALOGUE BETWEEN TRADITION AND MODERNITY**

<sup>1</sup> Artigo premiado no III Congresso Brasileiro de Estudos do Lazer/XVI Seminário “O Lazer em Debate”, realizado em Campo Grande/MS em 2018.

<sup>2</sup> Licenciada em Pedagogia. Acadêmica do Curso de Licenciatura Plena em Educação Física CEDF/PARFOR/UEPA - Paragominas - PA, 2017.

<sup>3</sup> Licenciada em Matemática/UEPA. Acadêmica do Curso de Licenciatura Plena em Educação Física CEDF/PARFOR/UEPA - Paragominas - PA, 2017.

<sup>4</sup> Professora Assistente IV da Universidade do Estado do Pará. Doutora em Pedagogia da Educação Física, Mestre em Motricidade Humana, Licenciatura em Educação Física e Pedagogia. Membro do Grupo em Estudos do Lazer (GEL) da Universidade Estadual de Maringá. Professora do Núcleo de Esporte e Lazer (NEL) / SEDUC.

**ABSTRACT:** The objective of the study was to analyze the indigenous roots of the Tembé people of the high Rio Guamá, considering the existence of an ambivalent relationship between tradition and modernity. To do so, it delimits the look on the jokes directed by the qualitative approach. At first, a bibliographical survey was carried out and, later, fieldwork for data collection that happened through guided interviews with indigenous participation. It was analyzed the social and cultural influence of the use of technologies in the daily life of indigenous children, where they have appropriated the identity of their community, silently replacing the traditional habits that generated interaction with the community and the environment. Relating the jokes that are part of the indigenous culture to the playful acts of external cultures, we sought answers to the following questions: Have the root games of the Tembé people of the high Rio Guamá been modified by the technological influence of the external peoples? In what way is it possible to maintain the tradition of traditional games against the advances of technology in the modern world?

**KEYWORDS:** Indigenous Games. Play and Playthings. Tradition. Modernity. Technology.

## **Introdução**

A presente pesquisa nasce da inquietação na busca por respostas sobre a influência das tecnologias nas brincadeiras indígenas. As indagações e observações tiveram fundamento pela experiência de magistério no período de dois anos em uma escola indígena, em que começaram a surgir fatos que nos levaram a acreditar nas modificações do comportamento, vestuário, sua culinária e assim como nos jogos e nas brincadeiras indígenas. Assim, busca-se compreender até que ponto a os aparelhos eletrônicos influenciam a cultura interna e suas tradições.

Para Ortiz, “O processo de mundialização é um fenômeno social total que permeia o conjunto de manifestações culturais” (2006, p. 30). Trata-se, pois, de um processo que engloba outras formas de organização social, de comunidade, etnias e nações, introduzindo-as e enraizando-se nas práticas cotidianas e redefinindo suas especificidades.

De acordo com Ortiz, traz a ideia de um processo de mundialização cultural, mostrando que a nação tem sua totalidade cultural modificada, em que os valores e padrões culturais de uma sociedade globalizada entranham-se nos comportamentos, hábitos e tradições, alterando seus sentidos e significados.

Tempos atrás, a utilização do tempo livre tinha, segundo Pierre Mabilde (1836-1866) e Telêmaco Borba (1908), um caráter brutal, se observado a partir de uma ótica contemporânea. Com o passar do tempo e também a partir do contato com outras culturas, novas formas de entretenimento foram sendo utilizadas pelo grupo social (BERNARDES, 2006). Diante desta realidade indagamos: As brincadeiras de raiz dos povos indígenas tradicionais têm se modificado com a influência tecnológica dos povos externos? De que forma é possível manter a tradição das brincadeiras indígenas frente aos avanços da tecnologia na modernidade?

Visando responder a estas indagações o objetivo desta pesquisa é analisar as relações interculturais que se estabelecem no cotidiano indígena, tendo como foco os jogos eletrônicos e seus impactos na comunidade indígena. Para tanto, tem-se como os objetivos específicos: verificar se a tecnologia está influenciando nas brincadeiras indígenas; identificar quais tecnologias mais influenciam as brincadeiras indígenas; classificar quais brincadeiras são consideradas de raízes indígenas e; comparar as brincadeiras das gerações passadas com as gerações atuais.

Adotou-se no estudo qualitativo a história de vida tópica, que visa focalizar determinada fase e/ou etapas da história do sujeito. Tal técnica é a mais adequada para captar, analisar situações vividas pelos indígenas do povo Tembê. Para investigar as atuais práticas de culturas de acesso midiático desenvolvidas entre os jovens da tribo indígena Tembê, foi realizado uma entrevista com seis perguntas destinadas aos adultos

da tribo, com comparações para análise das modificações das brincadeiras e as que ainda persistem dentro do cotidiano da tribo.

Tendo em vista que até o presente momento não foi encontrado registro científico do presente assunto, pretende-se buscar respostas que identifiquem essas mudanças de hábitos nas brincadeiras, para analisar a extensão dessas influências causadas na cultura e tradições desse povo relacionado às brincadeiras. Assim, busca-se relacionar as brincadeiras e jogos que os índios das gerações anteriores praticavam com as que os jovens e as crianças da atual geração têm praticado. Fazendo uma análise sobre as influências causadas pelos jogos eletrônicos e as brincadeiras de raízes indígenas.

Este estudo está dividido em sete sessões. A primeira apresenta os procedimentos metodológicos, no item dois é feita uma breve análise do povo indígenas Tembé do Alto Rio Guamá e a influência do contato com os povos externos, a terceira realiza menção sobre importância das brincadeiras tradicionais para identificação étnica e cultural, a quarta trata de alguns aspectos da globalização a partir da invasão das brincadeiras eletrônicas no mundo moderno, na quinta invasão das brincadeiras eletrônicas no mundo moderno, a sexta análise dos dados, a sétima é retomada a pergunta-problema, sendo destacadas as constatações efetuadas ao longo do estudo e as primeiras aproximações da pesquisa de campo realizada na aldeia indígena do povo Tembé do Alto Rio Guamá, localizada no município de Capitão Poço/PA.

### **Caminhos Percorridos**

A partir da utilização de um questionamento semiestruturado, foi realizado um estudo do tipo pesquisa qualitativo de cunho descritivo. Realizou-se uma pesquisa

qualitativa que, conforme Gil (2002, p. 133), pode ser definida como “uma sequência de atividades, que envolve a redução dos dados, a categorização desses dados, sua interpretação e a redação do relatório”.

A definição da abordagem qualitativa considera significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, correspondendo a um espaço mais profundo das relações dos processos e dos fenômenos; resgatando e interpretando os fatos do mundo físico sem interferência do pesquisador, tendo como finalidade registrar e analisar a frequência em que o fenômeno se estruturou com a interferência das tecnologias.

A pesquisa se desenvolveu em uma situação natural e rica em dados descritivos, focalizando a realidade de forma complexa e contextualizada. O planejamento para coleta de dados nos trouxe inúmeras preocupações, onde a escolha do instrumento fosse possível ser adaptado aos indígenas mais velhos pelo fato de muitos não serem alfabetizados, de forma que através dessa coleta obtivéssemos uma aproximação do problema questionado, assim optamos por uma entrevista contendo seis perguntas sobre as brincadeiras de raiz do povo Tembé do alto rio Guamá e suas modificações com a influência tecnológica.

Tem-se como local de pesquisa uma aldeia indígena do povo Tembé do Alto Rio Guamá onde os responsáveis pelas aldeias autorizaram a pesquisa mediante a assinatura de uma declaração. No que refere aos aspectos éticos, as entrevistas não tiveram nenhum dado que lhes causasse constrangimento ao responder. Foram objeto do nosso estudo os adultos com faixa etária de 45 a 75 anos, que aceitaram participar voluntariamente, após obtenção de consentimento verbal dos participantes e uma autorização por escrito.

Analizamos os dados da entrevista ocorrido no dia 03 de junho de 2017, na aldeia Tembé do Alto Rio Guamá Itaputiry e Frasqueira, no dia 28 de setembro 2017 a aldeia sede, onde foram entrevistadas vinte e cinco participantes adultos e idosos na faixa etária de 45 a 75. A presente análise será apresentada através de gráficos, as respectivas apreciações e exemplificando suas falas significativas.

A metodologia adotada durante as entrevistas a cerca das práticas das brincadeiras desenvolvidas pelas crianças indígenas, nos proporcionou diferentes relatos, sobre as influências das tecnologias nas brincadeiras de raiz do povo indígena pesquisado.

### **Contatos do Povo Indígenas Tembé do Alto Rio Guamá com Povos Externos**

A origem do povo indígena Tembé conforme registros dos cronistas exploradores do século XVII e XVIII remete-se ao antigo território dos Tenetehara, no Pindaré, estado do Maranhão. Neves & Cardoso (2015; p. 6) relatam que na trajetória dos Tembé Tenetehara, a partir dos meados do século XIX, foram submetidos a um processo de diáspora saindo do maranhão em direção as bacias do rio Gurupi, Guamá e Capim, no Pará.

Acredita-se que a designação do nome Tembé Tenetehara<sup>5</sup> tenha sido atribuída por regionais dos regatões, que eram pessoas que comercializavam em embarcações através dos rios, a qual ocorreu um dos primeiros contatos das civilizações indígenas com os brancos, havendo a comercialização através de trocas de produtos com os indígenas que entregavam caças, óleo de copaíba, breu, artesanatos e outros, em troca

---

<sup>5</sup>Tenetehara significa 'gente' ou 'aquele que é verdadeiro ser'; Tembé é o nome dado pelos brancos e significa 'nariz chato'. Os Tenetehara que migraram para o Gurupi e dentro do Pará ganharam o nome Tembé, que significa 'lábio' em Tupi, aludindo ao costume de furar o lábio inferior para colocar um disco de resina (GOMES 2002).

de armas, munições, roupas, ferramentas de trabalho e produtos como: sal, fósforo e anzol.

Na primeira metade do século XIX, os Tembé do Guamá habitavam na margem esquerda do Rio Guamá na cidade de Capitão Poço, no Pará. Em 1943 chegou a aldeia São José um pesquisador a mando do governador do Estado para negociar com os indígenas que habitava a terra a margem esquerda do rio Guamá, para que se transferissem para a margem direita do rio que o Governo precisa da terra para colonizar. Para convencê-los o pesquisador garantiu que a nova terra indígena era maior e seria protegida pelo governo garantindo a demarcação da terra e a documentação.

Com a chegada SPI (serviço de Proteção ao índio), em 1945, através do interventor Joaquim Magalhães Barata, os índios Tembé foram transferidos para a margem direita do rio Guamá. E foi criado o Posto Indígena do Alto Rio Guamá, trazendo pessoas para trabalhar na reserva indígena, ocasionando uma grande epidemia de cólera e sarampo entre outras doenças que os povos externos transmitiram entre os índios, quase chegando a extinguir o povo Tembé. Ficando apenas cerca de 40 índios e também ocasionando a miscigenação do branco com o índio.

Pelo fato do grande contato com povos não indígenas, muitos povos têm perdido suas culturas, rituais e tradições. Muitos tentam resgatar, não deixando desaparecer os conhecimentos que foram passadas de gerações em gerações. Como o caso da linguagem, o povo Tembé tem buscado resgatar sua língua materna, pois a maioria dos “novos” indígenas não sabe falar a língua Tembé, pelo grande contato com o “branco”, por isso estão fazendo um resgate, introduzindo como disciplina escolar. Buscam resgatar também atividades como, festas, jogos, brincadeiras e rituais.

Conforme Mota (2000), com o surgimento de cidades no país, o índio foi tendo o contato com o “homem branco”, devido à invasão que estes realizavam em suas terras e, aos poucos, foi se criando uma dependência dos índios em relação às cidades. Pelo fato das aldeias estarem situadas nas proximidades das cidades a cerca de menos de dez quilômetros, o contato com povos externos fica cada vez mais frequente tendo o indígena a necessidade de estar na cidade para assumir seus compromissos profissionais e casuais do dia a dia.

Segundo Neves & Cardoso (2015; p. 11) “os efeitos de mais de cinco séculos de colonização estabeleceram uma lógica capitalista de apropriação da terra, que desconsidera as particularidades culturais e históricas das sociedades indígenas”. Desse modo, os indígenas acabaram tendo contato com a cultura das cidades e vem se esquecendo da sua própria, um bem precioso passado de geração a geração. Além disso, as cidades em geral fascinam as populações indígenas em virtude da tecnologia e do comércio.

### **A Importância das Brincadeiras Tradicionais para Identificação Étnica e Cultural**

Em várias sociedades, brincadeiras de roda, cantar, correr, jogar, entre outras, representam a forma lúdica e Inter culturalmente conhecidas como brincadeiras. Também Kishimoto (2010), ao analisar o jogo como elemento da cultura, mostra que o lúdico não é uma atividade inata, biológica, não surge de forma natural, na criança. Segundo esse autor:

[...] as brincadeiras tradicionais infantis fazem parte da cultura popular, expressam a produção espiritual de um povo em uma determinada época histórica, são transmitidos pela oralidade e sempre estão em transformação, incorporando as criações anônimas de geração para geração. Ligados ao folclore possuem as características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação e



mudança. As brincadeiras tradicionais possuem, enquanto manifestações da cultura popular, a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver a convivência social (2010, p. 10).

Os Jogos Tradicionais Infantis são atividades estruturadas, organizadas, com regras que carregam consigo valores culturais, o folclore do seu lugar de origem. Tal caracterização é ratificada por Kishimoto (2002), a qual nos diz que “os Jogos Populares, outra denominação dada a este tipo de jogo, são vinculados ao folclore e se apropriam da mentalidade popular variando ao longo dos anos de geração para geração”.

E para tanto, faz-se necessário o resgate dos Jogos Tradicionais para perpassar, às nossas crianças, além deste brincar, valores culturais para que estas repassem às gerações futuras, haja vista que são práticas que perpetuam a cultura infantil e contribuem para o desenvolvimento de possibilidades de convivência social. Acreditamos que o Jogo Tradicional de maneira mais completa, coerente e objetiva.

O autor Ivic (1986) justifica a necessidade de resgatar os jogos tradicionais a partir de um olhar desenvolvimento histórico-culturais. Assim, o autor elabora cinco hipóteses que justificam sua utilização na educação e na formação humana:

- 1º) a posição central dos jogos tradicionais na pedagogia do jogo, a qual deve ser preservada na educação contemporânea;
- 2º) o brincar como componente da cultura de pares e como práxis social verdadeira, que não pode ser totalmente substituída pela educação escolar, na qual as relações criança-adulto são dominantes;
- 3º) a possibilidade de representar um meio para a renovação de certa pedagogia, na qual a base seja a ação autônoma das crianças;

- 4º) pela sua característica de transmitir uma herança cultural, são apropriados para preservar a identidade cultural da criança, tendo em conta a uniformização da educação moderna; e

- 5º) possibilitar contatos físicos e sociais, como forma “parcial” de compensar a deficiência de crianças residentes em centros urbanos que oferecem poucas alternativas para tais contatos

Assim, o processo de brincar pode ser constituído por crianças ou até adultos, podendo constituir-se como brincante, professor, supervisor ou apenas participante, assumindo papéis fundamentais na hora do brincar. De acordo com os estudos de Kishimoto (2002), os jogos tradicionais infantis fazem parte da cultura popular, porque são transmitidos pela oralidade.

Considerado como parte da cultura popular, o jogo tradicional guarda a produção cultural de um povo em certo período histórico. Essa cultura não oficial, desenvolvida, sobretudo, pela oralidade, não fica cristalizada. Está sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo (2002, p. 15).

As brincadeiras entre as crianças indígenas assumem função sócio cultural, apropriando das referências de sua comunidade, que a través da diversão gera a uma integração social e indenítária. A interação da brincadeira com o espaço onde se reproduz e como se reproduz, o lugar, os objetos, o tradicionalismo, relaciona as representações culturais nas pessoas que fazem parte da identidade (etnografia) da criança indígena. Para Kishimoto (2010, p.11):

[...] o jogo e a criança caminham juntos desde o momento que se fixa a imagem da criança como um ser que brinca. Portadora de uma especificidade que se expressa pelo ato lúdico, a infância carrega consigo as brincadeiras que se perpetuam e se renovam a cada geração.

Nesse contexto, Parlebas (2001 apud BURGUES *et al.*, 2011, p. 05) destaca alguns elementos caracterizadores dos jogos tradicionais: Estão ligados à tradição de uma determinada cultura, relacionados ao tempo livre, religião, colheita, estação do ano, elementos típicos de um grupo social; possuem flexibilidade de nomes, regras de execução e organização do espaço físico, possibilidade de improvisação e informalidade tática em função da potencialidade e motivação dos executantes; acontecem a partir da organização local ou regional de um grupo social, de acordo com suas necessidades e interesses, sem depender de instâncias oficiais e; o movimento se constitui na principal forma de participação na atividade.

Conforme Rubio; Futada; Silva (2006, p. 111) os jogos indígenas têm a importante função de:

[...] fortalecer a autoestima dos grupos participantes, promover as diversas manifestações culturais e o intercâmbio cultural entre índios e não-índios e utilizar o esporte como instrumento de integração e interação de valores das diversidades étnicas.

Os jogos e brincadeiras estão relacionados ao contexto cultural dos indígenas. Nesse contexto, o conhecimento adquirido da criança indígena torna se de suma importância para eficácia construção simbólica das referencias culturais e sociais, permitindo a construção histórica, política e cultural, tornando-se a criança elemento fundamental para estabelecimento da marcação social da diferença, como etnicidade, gênero, classe social e seu contexto social.

### **Invasão das Brincadeiras Eletrônicas no Mundo Moderno**

Num mundo com tantas tecnologias, onde de uma forma ou de outra a comunidade indígena não ficou isenta dos contatos tecnológicos, ser criança indígena em meios aos aparatos tecnológicos tem contribuído para uma nova concepção do “ser

criança indígena”. Segundo Oliveira (2011, p. 01) “também o aumento do número de brinquedos industrializados de baixo custo, os jogos eletrônicos e o apelo ao consumo, tem dificultado a preservação dos jogos tradicionais”.

Há vários debates sobre o impacto do desenvolvimento tecnológico na concepção de infância e a importância da brincadeira ao ar livre. Carvalho Júnior (2015, p. 8) destaca que “o corpo em movimento (no sentido de fazer uma atividade corporal) é considerado por muitos a essência da Educação Física no contexto escolar, e uma visão contrária a esta pode ser considerada errada e até mesmo condenável.

Surge então uma grande preocupação com a predominância das tecnologias, determinando novos acessos a informações que são próprias da modernidade, onde a denominada geração eletrônica conquistou autonomia e liberdade de criação para poder modificar e construir uma nova cultura. A tecnologia é considerada responsável pelas transformações sociais, do funcionamento mental, de concepções básicas de conhecimento e cultura.

Entretanto, é importante a valorização das tradições onde os jogos populares devem ser considerados como parte da cultura popular, pois guarda a produção espiritual de um povo (OLIVEIRA, 2011). Deste modo, para compreender a influência das tecnologias nas vidas das crianças indígenas do povo Tembé deve-se contemplá-las num contexto mais abrangente, que considere as mudanças sociais e as diferentes formas em que a influência dos costumes modernos vem se definindo ao longo da sua história. Entendemos que as tecnologias oferecem formas de comunicação com novas culturas influenciando a forma de sentir pensar e agir, como nos fala Carvalho Júnior (2015):

As tecnologias possibilitam um leque variado e abrangente de jogos e metodologias, que chegam para somar e criar novas possibilidades

pedagógicas de interação e aprendizado, mas cabe ao professor identificar e selecionar o que melhor cabe ao objetivo que pretende no desenvolvimento do seu conteúdo junto aos alunos (2015, p. 10).

As tecnologias são produtos da ação do homem provocando mudanças nos padrões e valores sociais nos contextos em que são utilizadas. As ferramentas tecnológicas têm evoluído referindo principalmente aos produtos relacionados ao conhecimento caracterizado por estarem em constantes transformações.

Carvalho Júnior (2015, p. 12) salienta que, com a chegada das tecnologias, surgem novos hábitos, costumes, necessidades de aprendizados que se somam aos anteriores. Nesse contexto, os computadores e celulares conectados a internet cada vez mais tem feito parte do cotidiano dos indígenas do povo Tembê, apropriando e modificando as suas representações.

Em decorrência do acesso a essas tecnologias urbanas, os pais acabam influenciando seus próprios filhos a agregar as brincadeiras modernas e brinquedos tecnológicos ao seu cotidiano, esquecendo assim de repassar os costumes da tribo, como as brincadeiras tradicionais e brinquedos.

### **Análise dos Dados**

Para melhor delimitação das respostas dos entrevistados, os resultados foram organizados em tópicos e abordaram: modificações das brincadeiras e a influência de culturas externas; as principais brincadeiras praticadas pelos indígenas adultos em sua infância; influências das tecnologias nas brincadeiras indígenas; e o repasse das brincadeiras de raiz.

### **Modificações das Brincadeiras e a Influência de Culturas Externas**

Todos os entrevistados responderam que houveram modificações nas brincadeiras e que o contato com as culturas externas influenciou para que essas modificações ocorressem. Este entendimento pode ser observado nos relatos apresentados:

PERGUNTA	FALAS SIGNIFICATIVAS
O contato com culturas externa tem influenciado para que essas mudanças aconteçam?	“É assim na verdade foi uma troca de experiência o povo queria saber o que realmente acontece nas comunidades indígenas e os índios também precisava saber o que conhece lá fora na sociedade então por causa disso ouve muitas mudanças”  “Quando era só os povos indígenas as brincadeiras eram na frente do fogo, no rio, hoje em dia com essa energia tira muita coisa da nossa cultura, pois muitos não vão participar vão pra televisão”

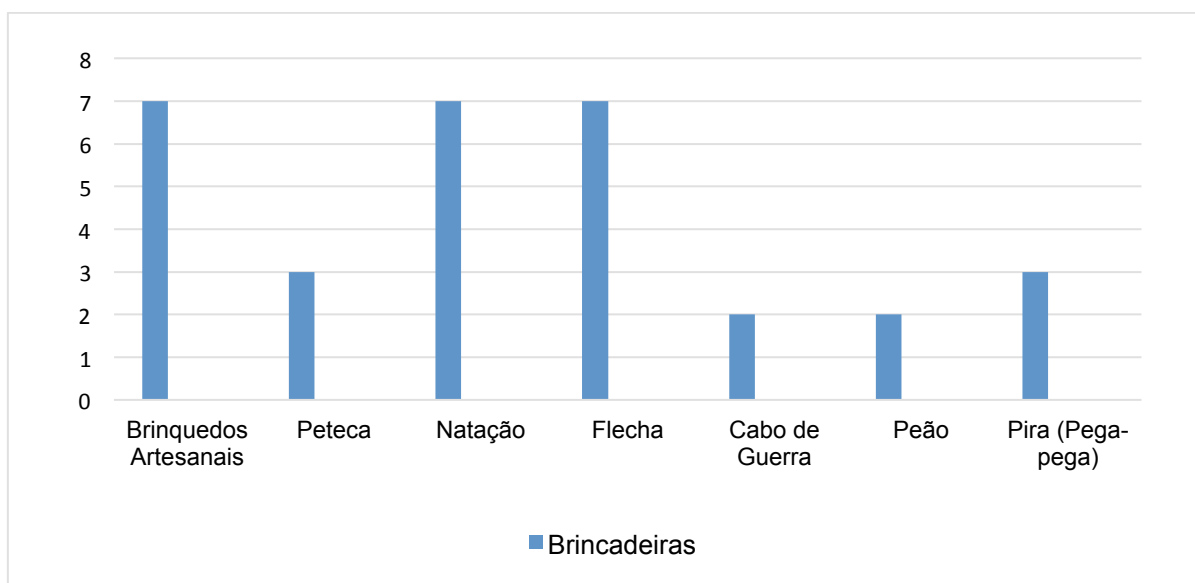
Na atualidade, é muito difícil encontrar comunidades indígenas Tembé com índios que ainda cultivam a cultura e os hábitos de seus antepassados. As brincadeiras possuem uma aprendizagem social, iniciando essas atividades para as crianças não por si próprias, e sim por pessoas que cuidam delas. As transformações sociais provenientes do aldeamento, perda da mata etc. contribuíram no processo de resignificação dos jogos e brincadeiras tradicionais, sendo o brincar apropriação de elementos da realidade, para criar e recriar valores e significados diferentes da realidade.

Vemos que o processo de aculturação, de fato, pode ser entendido de imediato não no sentido de dominação de uma cultura sobre a outra, mas que seja compreendido enquanto culturas que dialogam se interpenetram e se relacionam mutuamente, sem que haja, necessariamente, a sobreposição de culturas. Nesse contexto, buscou-se reconhecer as principais brincadeiras tradicionais praticadas pelos indígenas.

Pôde ser percebido neste estudo que os jogos e brincadeiras tradicionais do povo Tembé pouco foram preservadas a partir dos processos de globalização vigentes na

contemporaneidade. Os índios abriram suas fronteiras para a penetração da modernidade e aderiram a novas formas de comunicação e vivência. No entanto, as tradições mantenedoras de sua identidade essencial estão sendo esquecidas, não preservando seus valores como membros de uma sociedade com características próprias.

**Gráfico 1: Brincadeiras praticadas pelos indígenas no passado.**



As principais brincadeiras que os entrevistados relataram fazia parte de seus cotidianos na infância estão expressas no gráfico. Onde os mesmos demonstram que os brinquedos artesanais e as atividades esportivas como natação e arco e flecha, atividades sem influência tecnológica, que faziam parte de sua vida, sendo atividades diárias de lazer e competição. Rubio; Futada; Silva (2008, p. 112) destaca que essas práticas esportivas fazem parte dos jogos tradicionais indígenas onde.

[...] a disputa da natação acontece como travessia de um rio caudaloso. As lutas remetem às várias formas de enfrentamento corporal de um adversário cujo objetivo é imobilizá-lo [...]. Há provas de habilidade visual como o arco-e-flecha e a lança, instrumentos largamente utilizados na caça tanto de aves como de mamíferos e peixes.

No que diz respeito aos relatos apresentados pelos participantes da pesquisa, as principais brincadeiras da infância apresentavam características bastante distintas:

PERGUNTA	FALAS SIGNIFICATIVAS
Quais jogos e brincadeiras de raízes faziam parte de sua vida?	<p>“Tu pensas que eu tinha boneco não, meu boneco pra dizer era coisa de abobrinha, quando não a minha mãe fazia bonequinha de pano pois não tinha onde comprar, hoje tem onde compra, de primeiro não, a mamãe ficava com preguiça de fazer boneca de pano e eu ia lá no meio da roça pegar milho pra dizer que era boneca e pra meu irmão a minha mãe pegava as coisas de açaí pra dizer que era canoinha dele”</p> <p>“Geralmente todas as bocas da noite nós brincava no terreiro, hoje em dia não se vê mais isso”.</p> <p>“De primeiro a brincadeira não era bola, era peteca, quando não flechar, desenhava um peixe e flechava, desenhava uma caça e flecha”.</p>

De acordo com os relatos apresentados, nota-se que tradicionalmente, as crianças indígenas Tembé possuíam hábitos bastante simples, buscando produtos do seu cotidiano (espigas de milho, palhas de açaí), e utilizando a imaginação para a confecção de seus próprios brinquedos. Atitudes que vem se perdendo através dos tempos com os brinquedos industrializados e o advento da tecnologia.

### **A influência das Tecnologias nas Brincadeiras Indígenas**

Todos os entrevistados mencionaram que as utilizações das tecnologias nas aldeias influenciaram ou distanciaram as crianças indígenas para perda da identidade das brincadeiras de raízes indígenas. Em que 60% mencionou a televisão como corresponsável e 40% o celular. Com as respostas obtidas na entrevista, compreende-se que o tempo vem mudando de geração a geração, inclusive o brinquedo que passou de artesanal para tecnológico. No mundo moderno, geralmente os brinquedos eletrônicos se fazem mais atraentes, assim como sua crescente variedade.



Observa-se no cotidiano a influência negativa da tecnologia, onde muitas brincadeiras tradicionais como correr e pular corda vem perdendo espaço no dia a dia de muitas crianças, que se prendem a jogos tecnológicos e atividades que exigem pouco ou nenhum esforço físico, tornando-se muitas vezes, adultos sedentários. A tecnologia também influencia os adultos em momentos de rodas de conversas que era comum nos terreiros para repasse da história e cantos, os prendendo em suas casas com quase único meio de entretenimento. Esta preocupação é enfatizada no relato dos entrevistados:

PERGUNTA	FALAS SIGNIFICATIVAS
Em sua opinião a tecnologia tem influenciado ou distanciado as crianças indígenas para perda da identidade das brincadeiras de raízes indígenas?	<p>“Hoje a maioria das crianças quais todo mundo tem um celular, e quem tem um celular dificilmente se preocupa com outra coisa até com a própria escola não se preocupa, se preocupais em está fazendo joguinho pra cá pra culá, isso as crianças perde duas coisas a parte cultural dele e perde a noção da escola, não aproveita nem uma coisa nem outra”</p> <p>“No meu ponto de vista esse celular essas tecnologias tá se metendo em muitas coisas se enxerindo. Quando não tinha energia era só a lamparina a gente se renuía na frente uma casa e fazia um fogo no luarzão ficava sentado contando história e as crianças brincando. Hoje não o caboco tá doído que chegue a noite pra tá no pé da televisão pra vê a novela, que dizer tirou toda nossa tradição e nossos costumes”</p>

De acordo com os entrevistados, a tecnologia traz fortes influências nas brincadeiras e nos costumes indígenas, pois muitos brinquedos estão sendo deixados de lado e abrindo espaço para roupas, aparelhos e jogos eletrônicos, produtos de beleza e alimentos industrializados que hoje, infelizmente, com a invasão destes produtos no cotidiano das tribos, estão em primeiro lugar na preferência das crianças indígenas ou não-indígenas.

Qualquer grupo social humano elabora e constitui um universo completo de conhecimentos integrados, com fortes ligações com o meio em que vive e se desenvolve. Entendendo cultura como o conjunto de respostas que uma determinada sociedade humana dá às experiências por ela vividas e aos desafios que encontra ao longo do tempo, percebe-se o quanto as diferentes culturas são dinâmicas e

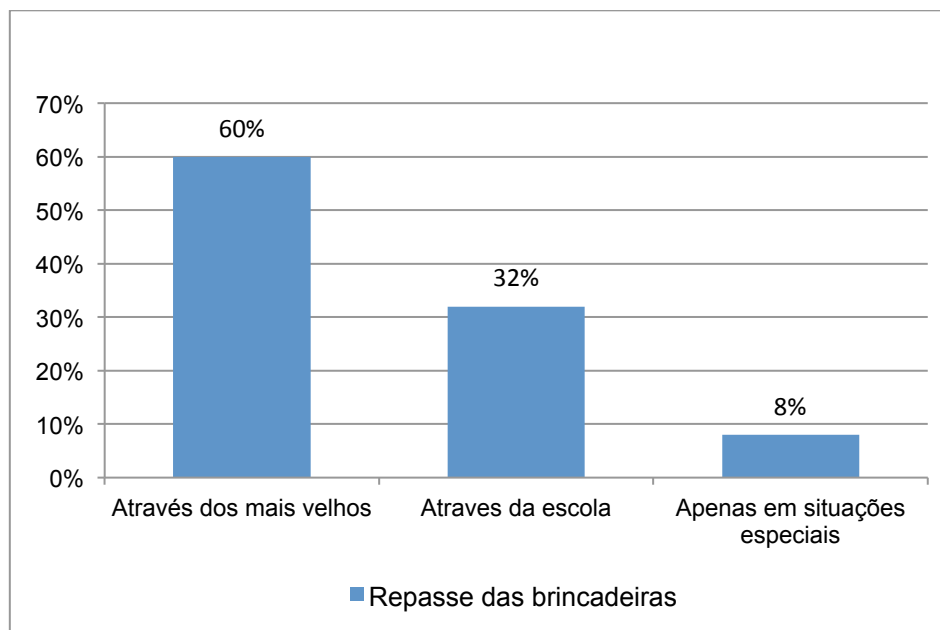
estão em contínuo processo de transformação. No entanto, é importante frisar que as variadas culturas das sociedades indígenas modificam-se constantemente e reelaboram-se com o passar do tempo, como a cultura de qualquer outra sociedade humana (INDIOS..., 2017).

Nota-se um sentimento de nostalgia por parte dos entrevistados quando descrevem o cotidiano da tribo indígena antes da chegada da tecnologia, onde se valorizava mais as amizades, as rodas de conversas, onde as pessoas se reuniam para conversar sobre as histórias de seu povo e as crianças brincavam livremente à luz do luar. Considerando que estes momentos vêm se tornando cada vez mais raro, é importante que se busquem meios de repassar a tradição das brincadeiras aos mais novos como forma de manter a cultura e as tradições do povo Tembê através da valorização das brincadeiras de raiz para as novas gerações.

### **Repasse das Brincadeiras de Raiz para as Novas Gerações**

Em relação ao repasse das brincadeiras de raiz para as novas gerações foi mencionado que 68% acharam que está havendo uma preocupação de repassar as brincadeiras e 32% responderam que não está tendo este cuidado. Quanto aos métodos mencionados para repassar essas brincadeiras de raiz foram os seguintes: 60% responderam: Através de repasse dos mais velhos, orientando e demonstrando como eram as brincadeiras para seus filhos, netos e comunidade. 32% responderam: Na escola através das aulas práticas, buscando resgatar a história com a participação dos mais velhos. 8% responderam: Apenas em situações especiais, como em comemoração a safra.

**Gráfico 2: Repasse das brincadeiras.**



No que se refere ao repasse das brincadeiras de raiz na escola indígena está no fato de que o brincar é um processo social vivido cotidianamente na comunidade indígena e, considerando sua forma e conteúdo, poderá se constituir como um dos elementos fundamentais para processar e compreender o modo de brincar de forma que preserve sua história cultural. Do ponto de vista, Kishimoto (2010, p. 65):

A compreensão das brincadeiras e a recuperação do sentido lúdico de cada povo dependem do modo de vida de cada agrupamento humano, em seu tempo e espaço. Daí emerge a imagem que se faz da criança, seus valores, seus costumes e suas brincadeiras.

Entende-se, portanto, que as brincadeiras não poderão estar ausentes dos espaços educacionais e, em especial, da Educação Escolar Indígena, por ser uma das

possibilidades para que a escola possa ajudar a enfrentar as possíveis situações de abandono da própria cultura. Assim, podemos pensar que a educação escolar indígena deve ter seu ponto de partida também nas experiências, tradições e costumes dos indígenas nas aldeias, no processo vivido por eles cotidianamente.

PERGUNTA	FALAS SIGNIFICATIVAS
Há um repasse dos jogos e brincadeiras de raízes para os jovens e adolescente?	<p>“Agora no momento nós temos né com essa preocupação de repassar, uns tempo aí, nós não tivemos essa preocupação mais aí nos retomamos de ter essa preocupação de fazer jogo de flecha, nós faz mais nas festividades de encerramento de escola, dia do índio, então tem essas brincadeiras. Que por sinal até essa cultura de jogo de flecha pra crianças por causa dessa tal televisão até nós também está esquecendo um pouco”</p> <p>“A gente tem a preocupação de repassar as brincadeiras, mais o avanço das tecnologias dentro das aldeias ela não trouxe um benefício mais um malefício pra dentro da comunidade porque assim como ela contribuiu por uma parte por outra parte ela afetou muito a comunidade, porque aquele tempo que você vai sair pra fazer aquela brincadeira já não vai por causa do celular e agora com a internet dentro da aldeia aí piorou mais, até pra estudar tem que tá brigando”</p> <p>“Tem mais só que as crianças de hoje não quer brincar as brincadeiras nossas, das antigas, eles não querem acham que não dá, não tem futuro”.</p>

Com a Teoria Histórico-Cultural, aprendemos a perceber que cada criança aprende a ser um ser humano. O que a natureza lhe provê no nascimento é condição necessária, entretanto, não basta para mover seu desenvolvimento, é preciso se apropriar da experiência humana criada e acumulada ao longo da história da sociedade. Apenas na relação social com parceiros mais experientes, as novas gerações internalizam e se apropriam das funções psíquicas tipicamente humanas – da fala, do pensamento, do controle sobre a própria vontade, da imaginação, da função simbólica da consciência –, e formam e desenvolvem sua inteligência e sua personalidade (MELLO, 2007, p.88).

As tecnologias têm substituído silenciosamente os hábitos tradicionais que envolvem a relação física com as pessoas e o seu meio cultural, com isso os costumes

de rodas de conversas e brincadeiras no terreiro tem sido substituído por televisores e jogos eletrônicos. O uso indiscriminado das tecnologias causará uma desconstrução no vínculo afetivo entre os familiares e a comunidade, nesse sentido, causando uma perda em sua identidade étnica.

Além do fato que as crianças estejam substituindo as brincadeiras tradicionais indígenas como: peteca, nadar no rio, cabo de guerra, peão, pira pega, isto é, brincadeiras que envolvem movimentos com exigências musculares e físicas que propiciam uma qualidade de vida e incluindo em seu cotidiano os jogos eletrônicos, computadores e televisores, podendo causar comprometimento a saúde física e psicológica, pois cada vez mais as crianças têm sido acometidas pela obesidade, trazendo com si problemas cardíacos, hipertensão, probabilidade de adquirir diabetes entre outras, por conta do sedentarismo ocasionado pela falta de atividades físicas que as brincadeiras tradicionais lhes proporcionavam.

Assim com as influências das tecnologias e de atitudes modernas, as crianças indígenas estão cada vez mais se afastando da natureza, dos brinquedos que seus antepassados costumavam fazer quando pequenos e, assim, se distanciando de seus costumes e cultura.

### **À Guisa de Conclusão**

Este estudo teve como objetivo buscar uma melhor compreensão sobre as brincadeiras indígenas Tembé e as modificações que vêm sofrendo com a utilização das tecnologias dentro das aldeias. Notou-se que, o avanço dos recursos tecnológicos, bem como, a facilidade de acesso às tecnologias que permitiu que os recursos tecnológicos invadissem os lares dos indígenas, onde as crianças se veem mais interessadas em jogos virtuais e os adultos, navegando na internet e utilizando as redes sociais.

Esse processo é notório em todos os tipos de sociedade. Não se faz mais possível hoje viver excluído, sem a menor das influências globalizadoras da era pós-moderna. No entanto, a manutenção da essência identitária é naturalmente defendida pelos cidadãos “globo locais”, uma forma de ser e ter uma referência orientadora e organizada que os trazem de volta sempre que seu “Eu” se perder em meio ao emaranhado de identidades nas quais eles passam a ser aptos a visitar.

Neste sentido, resultados demonstraram que os brinquedos passaram de artesanais para brinquedos comprados em centros urbanos e muitas vezes substituídos por celulares, televisores e computadores. Assim é importante a construção de um espaço para o resgate e a redescoberta do brincar as brincadeiras populares, onde a escola se apresenta como um local de interação e construção de valores onde brincando a criança descobre novos conceitos e adquire naturalmente valores fundamentais, bem como, busca o desenvolvimento de uma vida mais saudável através da prática de exercícios físicos.

A análise das entrevistas permitiu elucidar que as brincadeiras e os jogos modernos possuem menor proximidade com a natureza e contribuem para perda dos costumes da cultura Tembé passada de geração a geração. Assim, nota-se que a influência dos povos não indígenas vem cada vez mais fascinando as populações indígenas devido às tecnologias modernas, assim como o brinquedo, o espaço e o tempo cedido para as crianças que diferem das características citadas pelos adultos em sua infância.

## REFERÊNCIAS

BERNARDES, E. L. **Jogos e brincadeiras tradicionais**: um passeio pela história. Uberlândia: UFU, 2006.

CARVALHO JUNIOR, A. F. P. de. **As tecnologias nas aulas de Educação Física Escolar**. CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 19, 2015. **Anais...** Vitória - ES, 2015. Disponível em: <https://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2015>.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GOMES, M. P. **O Índio na História – O Povo Tenetehara em busca da liberdade**. Petrópolis: Editora Vozes. 2002.

ÍNDIOS do Brasil. Conteúdo extraído do site da Fundação Nacional do Índio. Disponível em: <https://www.funai.gov.br/portal/> Acesso em 30 mar. 2017.

IVIC, I. The play activities of children in different cultures. In: IVIC, I.; MARJANOVIC, A. (Org.). **Traditional games and children of today**. World Organization for Early Childhood Education (OMEP) – United Nations Educational, Scientific and Cultural Education (UNESCO). Belgrade: Savezdrustavapsihologa SR Srbije, 1986. p. 83-91.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação**. 16. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2010.

\_\_\_\_\_. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

MELLO, S. A. Infância e humanização: algumas considerações na perspectiva histórico-cultural. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 25, n. 1, 83-104, jan./jun. 2007.

MOTA, L. T. **As cidades e os povos indígenas: mitologias e visões**. Maringá: Eduem, 2000.

NEVES, I. dos S.; CARDOSO, A. S. P. **Patrimônio cultural Tembé-Tenetehara: Terra Indígena Alto Rio Guamá**. Belém: Iphan. 2015. 106 p.

OLIVEIRA, A. L. Jogos e brincadeiras populares na Educação Física escolar: um exemplo de sistematização do conteúdo. **EFDeportes.com, Revista Digital**. Buenos Aires, v. 16, n. 162, novembro de 2011.

ORTIZ, R. **Mundialização e Cultura**. São Paulo: Brasiliense, 2006.

PARLEBAS, P. Juegos, Deporte y Sociedad. Léxico de Praxiología Motriz. Barcelona: Paidotribo, 2001. In: BURGÚÉS, P. L. [et al.]. Os jogos tradicionais no mundo: associações e possibilidades. **Licere**, Belo Horizonte, v.14, n.2, jun/2011. Disponível em: <https://seer.ufmg.br/index.php/licere/article/viewFile/>

RUBIO, Katia; FUTADA, Felipe de Melo; SILVA, Everson Carlos da. Os jogos indígenas e as contradições do confraternizar e competir. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 28, n. 1, 2008.

**Endereço das Autoras:**

Maria Leidiane Barboza Souza  
PA-125 - Bairro Angelim  
Paragominas – PA – 68.625-000  
Endereço Eletrônico: leidianeps@yahoo.com.br

Vivian Florêncio Ribeiro  
PA-125 - Bairro Angelim  
Paragominas – PA – 68.625-000  
Endereço Eletrônico: vfruepa@yahoo.com.br

Patrícia do Socorro Chaves de Araújo  
Universidade do Estado do Pará  
R. do Úna, 156 - Telégrafo  
Belém – PA – 66.050-540  
Endereço Eletrônico: patriciadaraujo@hotmail.com