



Revista Tecné, Episteme y Didaxis. Año 2018. Número **Extraordinario.** ISSN impreso: 0121-3814, ISSN web: 2323-0126 **Memorias,** Octavo Congreso Internacional de formación de Profesores de Ciencias para la Construcción de Sociedades Sustentables. Octubre 10, 11 Y 12 de 2018, Bogotá

A contextualização do jogo da onça na visão de um grupo de professores indígenas do Alto Solimões

Da Silva Almeida, Tiago.¹

Verginia Fernandes Maia, Célia.²

Mendes dos Santos, Edilanê.³

Resumo

Este trabalho buscou abordar o olhar de um grupo de professores indígenas da etnia Ticuna da região do Alto Solimões-Amazonas, participantes da Ação Saberes Indígenas na Escola quanto a aplicação dos materiais produzidos por eles durante a capacitação. Dos jogos elaborados durante o curso, foi escolhido para esta finalidade o "Jogo da Onça", descrevendo de que forma na visão destes professores o jogo pode exercer um papel facilitador no processo de ensino-aprendizagem na disciplina de matemática e possíveis contextualizações com as demais ciências. Por ser um jogo de estratégia e requerer raciocínio lógico dos jogadores, os professores sugeriram a contextualização em áreas como ecologia e geografia, mostrando o uso interdisciplinar do mesmo.

Palavras chave: Jogo da onça; Ticuna; Saberes indígenas.

Categoria 1 (1 o 2). Reflexiones y/o experiencias desde la innovación en el aula.

Tema de trabalho 6. Contextos culturales y diversidad.

Objetivos

Descrever os métodos de ensino sugeridos pelos professores indígenas da etnia Ticuna quanto a aplicação do "jogo da onça" dentro da sala de aula, mostrando a visão dos mesmos quanto a abordagem interdisciplinar deste recurso pedagógico.

¹ Estudante de Antropologia da Universidade Federal do Amazonas. tiagoalmeidatg88@gmail.com

² Professora da Universidade Federal do Amazonas. celiamaia@ufam.edu.br

³ Professora da Universidade Federal do Amazonas. edilanemendes@ufam.edu.br.



Marco teórico

Ação Saberes Indígenas na Escola

A Ação Saberes Indígenas na Escola entrou em vigor em dezembro de 2013 por meio do Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação (FNDE) do Ministério da Educação (MEC) do Brasil, o objetivo desta ação foi o de promover a formação continuada de professores da educação escolar indígena, especialmente daqueles que atuam nos anos iniciais da educação básica nas escolas indígenas.

No Amazonas, comunidades indígenas localizadas em Manaus, Coari, Tabatinga, Maraã, Japurá, Alvarães, Juruá, São Paulo de Olivença, Pauíni e Manacapuru são exemplos de localidades já atendida pela ação. Esta ação está dividida em três módulos: (i) Alfabetização, Planejamento e Avaliação do cotidiano escolar, (ii) Alfabetização e Letramento: História, Conceitos e Aspectos Linguísticos e (iii) Alfabetização Matemática, com duração de até 70h cada módulo.

Este trabalho descreve as contextualizações e interdisciplinaridades de ensino na concepção dos professores indígenas de uma comunidade durante o curso de Alfabetização Matemática.

O Jogo da Onça

Os jogos e brincadeiras são de extrema importância para crianças, segundo Piaget (1975), os jogos e brincadeiras são ferramentas eficazes para o processo de ensino-aprendizagem. Por serem atividades imprevistas, já que não se sabe antecipadamente o vencedor, a criança assume "riscos" o que é saudável para o seu desenvolvimento.

O jogo da 'onça e os cachorros' são representativos de força e ataque para alguns povos indígenas. Segundo Grandó (2010) este jogo também conhecido por Adugo, é um atrativo pertencente aos indígenas brasileiros das tribos dos Bororo no Mato Grosso, Manchakeri no Acre e Guarani de São Paulo. Há relatos que este jogo foi retratado numa gravura da época em que os espanhóis dominaram os incas, na qual Atahualpa, o último de seus imperadores, joga com seus carcereiros, pouco antes de ser morto, em 1553, porém o 'puma' tem o lugar de destaque nesta cultura e os carneiros os coadjuvantes.

Lima (2004, p. 1 apud Grandó, 2010), explica como os indígenas Bororo jogavam:

[...] entre os indígenas *Bororo*, no Mato Grosso, há um jogo chamado 'jogo da onça', cujo tabuleiro é traçado na terra e pedras são usadas como peças. Uma pedra representa a 'onça', sendo diferente das demais. Outras 15 peças representam os 'cachorros'. Um jogador atua com apenas uma peça, a 'onça', com o objetivo de capturar as peças 'cachorro'. A captura da 'onça'



Revista Tecné, Episteme y Didaxis. Año 2018. Número **Extraordinario.** ISSN impreso: 0121-3814, ISSN web: 2323-0126 **Memorias,** Octavo Congreso Internacional de formación de Profesores de Ciencias para la Construcción de Sociedades Sustentables. Octubre 10, 11 Y 12 de 2018, Bogotá

é realizada quando as peças 'cachorro' a encurralam, deixando-a sem possibilidades de movimentação.

A criatividade dos indígenas na construção de jogos e uso de materiais comuns à sua realidade é senso comum, logo fomentar o resgate destas memórias possibilita o enriquecimento das aulas quando tais jogos são utilizados como prática pedagógica pelo professor indígena.

É necessário ressignificar tais memórias e conhecimentos, caso contrário presenciaremos nas escolas indígenas somente “a cultura do povo sendo atropelada pelo único sistema de ensino que eles têm acesso” (Júnior & Santos, 2016).

Metodologia

Considerando como ponto de partida o objetivo geral da ação Saberes Indígenas na Escola que foi o de oferecer aos professores indígenas ticunas da comunidade Umariáçu II em Tabatinga-Amazonas, alfabetização matemática (numeramento), optou-se pelo método de pesquisa qualitativa. A ação foi realizada no período de 7 a 11 de novembro de 2016, na Escola Estadual Indígena Almirante Tamandaré, nos turnos matutinos e vespertinos e teve a duração de 50h, sendo confeccionados dez jogos destinados ao ensino de matemática para as séries iniciais, um a cada oficina. Ao todo, 62 professores participaram desta formação, destes, 50 já haviam concluído o ensino superior e os demais estavam em fase de conclusão. A metodologia de ensino utilizada nas oficinas foi dividida em três etapas (i) ministração de uma aula com a duração de 60 minutos para cada oficina, baseado na metodologia dos Temas Geradores (Freire, 1993) cujo “o ponto de partida é a experiência concreta do indivíduo, em seu grupo ou sua comunidade” (Andreola, 1993, p. 33) resultando num novo conhecimento a partir da realidade vivida (ii) explicação das tarefas instrucionais a serem realizadas em grupos de professores, que consistia na elaboração dos jogos matemáticos contextualizando a realidade da comunidade, valorizando os conhecimentos étnicos (iii) compartilhamento dos conhecimentos que consistia na apresentação dos jogos elaborados por cada grupos aos demais professores, mostrando a etnomatemática e também a interdisciplinaridade. Para este trabalho foi escolhido descrever a tarefa instrucional do “jogo da onça” na visão dos professores ticunas da comunidade Umariáçu II.

Para a análise dos resultados foi escolhido a análise descritiva, pois nela os pesquisadores tendem a analisar seus dados indutivamente. O processo e seu significado são os focos principais de abordagem preocupando-se mais com o ponto de vista do investigado (Lüdke & André, 1986).



Também se utilizou a análise de conteúdo, que segundo Bardin (1977, p.42), consiste num conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter, por procedimentos, sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens.

Para a utilização do método é imprescindível a criação de categorias relacionadas ao objetivo da pesquisa, como forma de promover critérios de classificação. O registro das falas dos professores foi armazenado em vídeos e analisadas em seguida.

Foram entregues aos professores materiais de consumo como: cola, papel, pincéis, entre outros. Para esta atividade, foram organizadas nove grupos de professores e observadas: adaptação para a realidade da comunidade, materiais utilizados e interdisciplinaridade.

Resultados

Os grupos foram enumerados de 1 a 9 e suas apresentações estão caracterizadas abaixo:

Grupo 1: Adaptou o nome do jogo para 'jacaré e os peixes', o material utilizado se restringiu ao entregue a eles e a interdisciplinaridade foi a ecologia, mostrando como a interação entre o jacaré e os peixes afetam a vida deles.

Grupo 2: O nome do jogo continuou 'onça e cachorros', pois alegaram que ambos animais fazem parte do cotidiano. Para desenhar o jogo futuramente, os professores sugeriram a utilização da tinta extraída da pupunha. Por meio do jogo, sugeriram o ensino das quatro operações matemáticas.

Grupo 3: Somente desenharam o jogo mas não apresentaram, pois alegaram dúvidas quanto as regras.

Grupo 4: Adaptou o nome do jogo para 'carambola e besouro'. No jogo utilizaram pequenas carambolas e um besouro como sendo as peças do tabuleiro.

Grupo 5: Adaptou o nome do jogo para 'onça e o boi'.

Grupo 6: O nome do jogo permaneceu o mesmo. O grupo sugeriu o ensino de figuras geométricas devido aos traçados do jogo.

Grupo 7: O nome do jogo dado pelo grupo foi 'o homem e a saúva' devido a cultura que é a de catar saúvas para alimentação. Por meio do jogo os professores sugeriram o ensino das formas geométricas (quadrado, triângulo), conceitos de ponto, reta, diagonal, horizontal e vertical. Quanto a interdisciplinaridade sugeriram: na disciplina de Biología, abordar o equilíbrio ecológico, o homem sendo o predador e a saúva a caça; na disciplina de Geografía sugeriram indagar os alunos em qual/quais lugar(es) da comunidade



Revista Tecné, Episteme y Didaxis. Año 2018. Número **Extraordinario.** ISSN impreso: 0121-3814, ISSN web: 2323-0126 **Memorias,** Octavo Congreso Internacional de formación de Profesores de Ciencias para la Construcción de Sociedades Sustentables. Octubre 10, 11 Y 12 de 2018, Bogotá

pode-se encontrar mais saúvas? Qual estação do ano surgem mais saúvas? Mudanças climáticas e a falta de saúvas; na disciplina de História sugeriram a abordagem da mitología Ticuna.

Grupo 8: Adaptou o nome do jogo para 'jacaré e as piranhas'. Sugeriram o ensino de retas paralelas, congruentes e perpendiculares, também figuras geométricas como o quadrado e triângulo.

Grupo 9: Adaptou o nome do jogo para 'formiga e tamanduá'.

A interdisciplinaridade acontece naturalmente se houver sensibilidade para o contexto, mas sua prática e sistematização demandam trabalho didático de um ou mais professores (Bonatto, Barros, Gemeli, Lopes Marli & Frison, 2012), a partir disso foi verificado que devido a formação heterogenea dos professores (Licenciados em Artes, Letras, História, Geografia, Biologia, Matemática e Pedagogia) e o nível de atuação dos mesmos (educação infantil, ensino fundamental e ensino médio) a forma de conceber a tarefa instrucional foi diversificada. Por exemplo, a tendencia de contextualizar o jogo ao ensino de biologia deveu-se a formação destes professores, assim como a tendencia de explorar mais conceitos matemáticos (licenciados em matemática) e uso de tintas naturais (licenciados em artes).

Também foi possível por meio das adaptações do nome do jogo, verificar que os mesmos utilizaram um animal forte e outro fraco, o que pode está relacionado as classes clánicas presentes na etnia Ticuna. O Grupo 7 que sugeriu mais aplicações deveu-se ao fato deste grupo ser formado por professores de diversas áreas.

Conforme Fazenda (1993), no ensino, a interdisciplinaridade não pode ser uma "junção de conteúdos, nem uma junção de métodos, muito menos a junção de disciplinas" o que foi possível observar, pois os professores indígenas colocaram sua própria identidade ao contextualizar o jogo por meio da interdisciplinaridade devido a formação diversificada dos professores.

Essa forma de estabelecer relações de causalidade e definir métodos adequados de ensino para as crianças indígenas, são alguns dos mecanismos "que possibilitaram a esses povos a produção de ricos acervos de informação e reflexões sobre a Natureza, sobre a vida social e sobre os mistérios da existência humana" (Brasil, 1998). Esse fundamento implica necessariamente pensar a escola a partir das concepções indígenas do mundo e do homem e das formas de organização social, política, cultural, econômica e religiosa desses povos.

Na Figura 1 é possível observar quatro jogos dos nove elaborados pelos professores.

Figura 1: Jogos elaborados pelos professores



Conclusões

A análise das apresentações relacionadas ao jogo permitiu verificar diferentes formas de abordagem para o mesmo. Isso foi possível devido a heterogeneidade quanto a formação acadêmica dos professores que compunham cada grupo. A utilização deste jogo como recurso pedagógico pode ir além das aulas de matemática como demonstrado pelos mesmos. Interdisciplinarizar, contextualizando em outras áreas do conhecimento requer do professor sensibilidade e disposição para realizar um trabalho diferenciado.

Referencias bibliográficas

- Andreola, B. A. (1993). O Processo do Conhecimento em Paulo Freire. Educação e Realidade, (18), 32-45.
- Bardin, L. (1977). *Análises de Conteúdos*. Trad. Luis, R. & Augusto, P. Edições 70: Lisboa.
- Bonato, A., Barros, C. R., Gemeli, R. A., Lopes, T. B., & Frison, M. D. (2012). Interdisciplinaridade no ambiente escolar. *Seminário de Pesquisa em Educação da Região Sul*, 9, 1-12.



Revista Tecné, Episteme y Didaxis. Año 2018. Número **Extraordinario.** ISSN impreso: 0121-3814, ISSN web: 2323-0126 **Memorias,** Octavo Congreso Internacional de formación de Profesores de Ciencias para la Construcción de Sociedades Sustentables. Octubre 10, 11 Y 12 de 2018, Bogotá

Brasil. Secretaria de Educação Fundamental. (1998). *Referencial curricular nacional para as escolas indígenas.* Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental.

Freire, P. (1993). *Professor sim, tia não: cartas a quem ousa ensinar.* 6º edição. Olho d'água: São Paulo.

Grando, B. S. (org.) (2010). *Jogos e culturas indígenas: possibilidades para a educação intercultural na escola.* Cuiabá, MT: EdUFMT.

Júnior, B. O & Santos, E. M. (2016). *Etnomatemática: O ensino de medida de comprimento no 6º ano do ensino fundamental na Escola Indígena Kanamari Maraã-AM, Brasil.* Revista Latinoamericana de Etnomatemática, 9(2), 53-66.

Lima, M. (2004). *Jogos indígenas do Brasil.* Acessado em fevereiro 13, de 2009 em <http://www.jogosindigenasdobrasil.art.br/port/projeto.html>.

Lüdke, M. & André, M. E. D. A. (1986). *Pesquisa em Educação: abordagens qualitativas.* EPU: São Paulo.

Piaget, J. (1975). *A Formação do Símbolo na Criança.* Zahar: Rio de Janeiro.