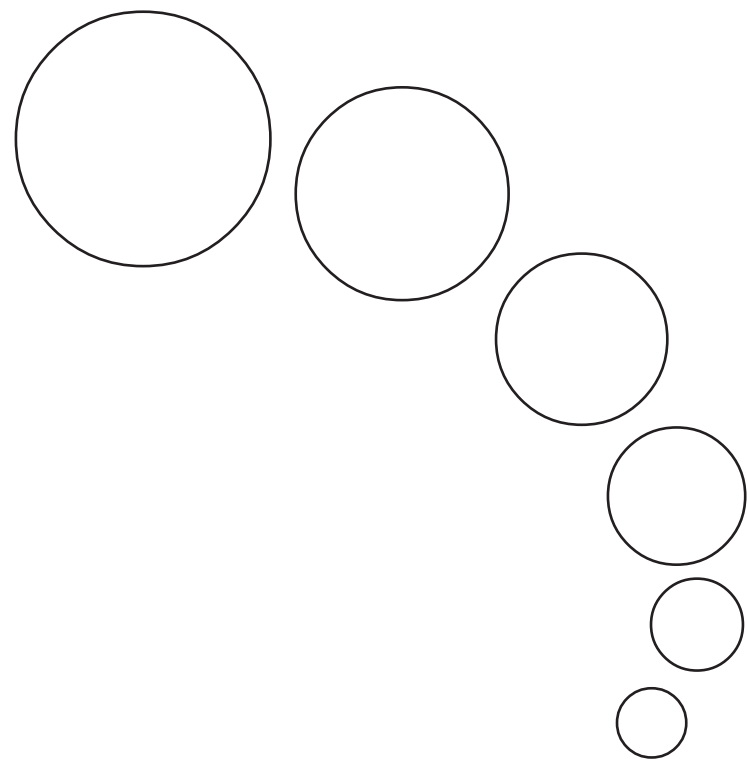


Jogo de memória Kaingáng:



Talita Daniel Salvaro*

O Laboratório de História Indígena -LABHIN- vinculado ao Departamento de História da Universidade Federal de Santa Catarina foi criado em 1998 e por ocasião do 1º Fórum de Debates das Questões Indígenas do Estado de Santa Catarina, realizado em 1999, estabeleceu contato com os Kaingáng da Terra Indígena Xapecó, localizada entre os municípios de Entre Rios e Ipuacú, no oeste de Santa Catarina. Depois de encontros e reuniões, ocasião em que os indígenas foram esclarecidos sobre os objetivos do laboratório, foi estabelecida uma parceria com os Kaingáng. Desde então, o LABHIN vem realizando atividades de pesquisa e extensão com a comunidade indígena, sendo as atividades centralizadas na Escola Indígena de Educação Básica Cacique Vanhkrê com a participação da direção, professores e alunos. Os principais objetivos são a elaboração e produção de material didático-pedagógico diferenciado, visando subsidiar os professores indígenas e não-indígenas sobre a história e cultura Kaingáng. O LABHIN também tem como objetivo capacitar os acadêmicos envolvidos no projeto e interessados pelo assunto, para que futuramente possam contribuir com estudos na temática indígena e expandir seu campo de trabalho.

O primeiro projeto elaborado em parceria com a E.I.E.B. Cacique Vanhkrê foi *“Kaingáng na Conquista da Cidadania: elaboração e produção de material didático pedagógico sobre história indígena”*, pois entendemos cidadania como fundamental nas relações humanas sendo conquistada através do respeito às diferenças, no conhecimento e valorização da cultura do outro, pois só se respeita aquilo que é conhecido. Visa também inserir os indígenas no contexto da UFSC, como participações em palestras, encontros, através de materiais produzidos pelas crianças e professores que fazem parte de dois livros, *“Nosso Vizinho Kaingáng”* (2003) e *“O ciclo de vida Kaingáng”* (2004). Os livros foram organizados pela professora Ana Lúcia com autoria e co-autoria dos professores indígenas. No desenvolvimento do projeto vivenciamos as saídas a campo em estágios de vivência na Terra Indígena, onde além da socialização, realizamos entrevistas e interagimos com a comunidade para saber do seu cotidiano, pois temos a consciência de sua especificidade cultural e igualdade perante os não-indígenas sendo sujeitos e não objetos históricos, o que faz com que o nosso trabalho reflita a historicidade de cunho científico, mas também a humanidade.

O projeto *“Kaingáng na conquista da cidadania: produção e elaboração de material didático pedagógico sobre história indígena”* abriu caminhos para outras pesquisas, sendo que atualmente estamos trabalhando, no *“Jogo de memória Kaingáng: uma maneira lúdica de preservar”*, elaborado por Ninarosa Mozzato da Silva Manfroi (graduada em História e com participação no LABHIN) e a coordenadora do Laboratório a Prof^a. Dr.^a Ana Lúcia Vulfe Nötzold. O projeto é de extensão, contemplado pelo Pró-bolsa e Pró-extensão 2005, financiado pelo DAEX (Departamento de Apoio e Extensão da UFSC). Por se tratar de um projeto de extensão, este deve atingir a comunidade do entorno, estabelecendo o principal objetivo da Universidade pública que é devolver, através de trabalhos elaborados dentro da mesma, o investimento da sociedade.

A atuação da bolsista neste projeto iniciou-se antes da saída a campo, pois é preciso gostar da temática estudada, o que faz da pesquisa algo prazeroso e reflete conseqüentemente na sua escrita. Logo em seguida é necessário conhecer o histórico da etnia com a qual se está trabalhando, através de leituras específicas de estudiosos tais como Loureiro Fernandes, Franz Keller, Pierre Mabilde que foram realizadas no primeiro semestre de 2005, facilitando a interação com a comunidade indígena.

uma maneira
lúdica de
preservar:
relato de uma
experiência

Nesse momento a orientação nos rumos da pesquisa é fundamental, percebendo-se que o aprendizado é crescente na instrução da orientadora. O resultado é o levantamento e organização inicial de bibliografias e posterior produção textual.

O historiador que se dedica à cultura material não pode ignorar o contexto da época em que os objetos foram confeccionados e nem se opor aos meios internos e externos que o atingem como, por exemplo, o comércio que faz com que o artesanato perca um pouco da tradição, uma vez que o artefato para o indígena precisa ser bom e útil e sendo comercializado traz maior escassez de matéria-prima e ocorre também a venda de objetos sagrados. Porém esta comercialização tornou-se uma das principais fontes de renda dos membros da comunidade.

Na realização do projeto é muito importante ir à Terra Indígena, porque quando se trabalha com indivíduos, também se abre o campo de trabalho para a Metodologia de História Oral, pois os relatos constituem uma fonte de revitalização da memória. É na memória dos mais velhos que encontramos os ensinamentos e a história do povo Kaingáng que é passada de geração para geração, atingindo mais um dos nossos objetivos que é trabalhar com as crianças a sua própria história. Para obtermos os relatos, conversamos com os membros da comunidade e depois se os mesmos se disponibilizarem à entrevista, essa é gravada e depois transcrita. Portanto, iniciamos a pesquisa no mês de março, visitando a comunidade, onde permanecemos quatro dias, na ocasião realizamos entrevistas com a professora de artesanato Maria Librantina Campos; professor de História Getúlio Narcizo e o professor de língua Kaingáng Leacir Lopes. Outra atividade realizada no momento foi a visita à Aldeia Pinhalzinho que também pertence a T. I. Xapecó.

Foi a primeira vez que estive na aldeia ficando encantada pela alegria das crianças e organização da escola, o que trouxe a certeza de que a saída a campo tornou-se um diferencial na produção textual, unindo teoria e vivência.

Uma maneira de darmos retorno à comunidade Kaingáng da produção acadêmica realizada em parceria com o LABHIN é o lançamento e apresentação do mesmo na Universidade e na Terra indígena.

Por meio das leituras já citadas, procede-se a seus devidos fichamentos auxiliando no conhecimento sobre os artesanatos deste povo aprendendo a diferenciá-los de outras etnias.

O pesquisador deve sempre estar atento a todos os assuntos referentes ao seu tema de pesquisa, para procurar entendê-lo ainda mais e fazer perguntas ao seu texto, para obter respostas interessantes, pois as fontes quando são interrogadas, nos passam as informações necessárias. Além disso, os estudiosos da cultura material, devem conciliar o objeto e o texto escrito. Temos consciência disso, pois um artefato indígena nos transmite informações, como as mudanças ocorridas no tempo, o uso e substituição de matérias-primas, por quem foi confeccionado, ritual, cultura e tantas outras.

Através dessas leituras, juntamente com entrevistas, fizemos um levantamento dos artesanatos confeccionados atualmente na comunidade e na escola, pois como ficou definido no currículo diferenciado, direito garantido na Constituição Federal de 1988, eles têm no lugar da

disciplina de Educação Artística, aula de artesanato tida como muito importante no conhecimento da cultura material. O pesquisador deve estabelecer um local que lhe seja receptível, onde sabe que terá uma porta aberta, pois isso torna a pesquisa algo mais viável e respeitável por ambas as partes, pois o trabalho com povos indígenas requer confiança devido a tanto sofrimento e discriminação. No nosso caso, a Escola Indígena de Educação Básica Cacique Vanhkrê (antiga Escola Básica Vitorino Kondá), nos acolheu de braços abertos.

Quando se propõe um projeto, é preciso indicar seu público alvo, nosso pensamento é o de que quando se é criança, se constrói o conhecimento, por isso elegemos o público infanto-juvenil, para que mais tarde não sejam manipulados pelas informações errôneas obtidas muitas vezes pelo senso comum no dia-a-dia, que leva ao preconceito.

Nosso jogo tem por objetivos diminuir a distância existente entre crianças indígenas e não indígenas, unindo uma brincadeira não-indígena – o jogo de memória, com a cultura material do artesanato Kaingáng mostrando a igualdade e a diferença no ato de brincar e aprender uma cultura diferente, para que se possa respeitar a partir do conhecimento.

O jogo de memória é uma brincadeira onde as crianças em grupo procuram encontrar o par da peça que virou primeiro, assim desenvolvem sua memória e aprendem o conteúdo, mostrando o grande potencial que possuem, e que durante muito tempo devido à finalidade de integração educacional, foram excluídas e negligenciadas de uma educação diferenciada. Portanto, os desenhos dos artefatos que constituem as peças do jogo, que são no total 25 peças mais 25 repetidas, foram desenhadas por alunos da escola indígena. Os objetos são dentre outros: arco e flecha, flauta, chocalho, cocar, colar, zarabatana; matérias primas usadas para a confecção de artesanatos, como o cipó, urtiga, sementes e taquara. As peças do jogo se apresentam com o nome do objeto escrito em Kaingáng e português.

Os desenhos das crianças foram escolhidos e scannerizados para receberem o formato definitivo no computador, lembrando que o “boneco” do jogo serviu para que pudéssemos corrigir e alterar o que fosse necessário, pois a revisão é importante para encaminhamento à impressão do material.

Também elaboramos um livrinho que acompanhará o jogo, onde através de pesquisas realizadas anteriormente, verificamos a matéria-prima dos objetos e suas funções, além do desenho do artesanato que fica vazado para as crianças pintarem. A escrita do texto também é bilíngüe, Kaingáng e português. A tradução e correção dos textos para o Kaingáng foram realizadas pelos professores da escola.

Tendo o projeto definido, idealizamos seu formato no computador, para mais tarde mandá-lo para a gráfica. É importante que o pesquisador esteja ciente do que está fazendo, pois seu trabalho é acima de tudo social e educacional, lidando com pessoas de culturas diferenciadas, realidades específicas para que não ocorra de estar fazendo uma simples experiência, pois este trabalho requer muita atenção, sendo que seu resultado não é só o de uma pesquisa acadêmica individual, ele envolve vários âmbitos, tem grande responsabilidade e reflete conseqüências e influências na comunidade.

O projeto que está em desenvolvimento, e quase chegando ao seu término nos trouxe muita satisfação e exigiu esforços de todos, para que pudesse cumprir seus objetivos. Entendemos que é preciso revitalizar a história indígena, juntamente com o seu povo, para que estes sejam agentes da história e possam alcançar cada vez mais seus direitos.

Sobre a autora:

* Acadêmica do Curso de Graduação em História da Universidade Federal de Santa Catarina e bolsista de extensão do Projeto “Jogo de memória Kaingáng: uma maneira lúdica de preservar”.
Orientadora: Profa. Dra. Ana Lúcia Vulfe Nötzold.