

UNIVERSIDADE FEDERAL DO SUL E SUDESTE DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

SIRLENE TUWAHIDERU KARAJA

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO ESCOLAR INDÍGENA

MARABÁ

2023
SIRLENE TUWAHIDERU KARAJA

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO ESCOLAR INDÍGENA

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado à Faculdade de Ciências da Educação do Instituto de Ciências Humanas da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará como requisito parcial para a obtenção do grau de Licenciatura Plena em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Silvana Sousa Lourinho

MARABÁ
2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará
Biblioteca Setorial Josineide da Silva Tavares

K18J Karaja, Sirlene Tuwahideru
Jogos e brincadeiras na educação escolar indígena / Sirlene
TuwahideruKaraja. — 2023.
40 f. : il. color.

Orientador (a): Silvana Sousa Lourinho.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará, Campus Universitário de Marabá, Instituto de Ciências Humanas, Faculdade de Ciências da Educação, Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, Marabá, 2023.

1. Indígenas - Educação. 2. Jogos - Educação. 3. Brincadeiras - Educação. 4. Cultura. 5. Aprendizagem. I. Lourinho, Silvana Sousa, orient. II.Título.

CDD: 22. ed.: 371.829

Elaborado por Miriam Alves de Oliveira – CRB-2/583

SIRLENE TUWAHIDERU KARAJA

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO ESCOLAR INDÍGENA

Trabalho de Conclusão de Curso,
apresentado à Faculdade de Ciências da
Educação do Instituto de Ciências Humanas
da Universidade Federal do Sul e Sudeste do
Pará como requisito parcial para a obtenção
do grau de Licenciatura Plena em Pedagogia.

Data de aprovação: Marabá (PA), 09 de fevereiro de 2023.

Banca Examinadora:

Prof^a. Silvana Sousa Lourinho
Orientadora

Prof^a Ma. Vanja Elizabeth Sousa Costa
Membro

Pref^o. Dr. Walber Christiano Lima da Costa
Membro

Dedico este trabalho a todas as pessoas que me apoiaram nestes anos de estudos e sabem o valor e a importância do meu povo, o povo indígena que tanto precisa de apoio e valorização.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Deus por ter me dado saúde e força para superar todas as dificuldades encontradas no decorrer da minha caminhada acadêmica. À minha família, minha filha Kwyimapeiti Tuwahideru Airomkenti, ao meu esposo Parhojimonkre apakwyiti Airomkenti. Agradeço aos meus pais Carlos Alberto idiolarrina karaja e à minha mãe Rosalina Lima karaja, meus irmãos Selma karaja, Sidileia Lima idiolarrina karaja, Carlos Alberto Filho Yxahana karaja e Celina Eleri karaja por estarem ao meu lado e me incentivando nos momentos difíceis durante toda a construção deste estudo.

Agradeço também aos meus professores que dividiram comigo seus conhecimentos e me estimularam a estudar e a acreditar em mim e nos meus sonhos, agradeço à minha orientadora Silvana Sousa Lourinho que me apoiou e me fortaleceu para esta pesquisa tão importante para a realização da minha vida e formação acadêmica. E por fim, agradeço à todas as pessoas que fizeram parte direta e indiretamente dessa etapa decisiva da minha vida.

“Se a educação sozinha não transforma a sociedade, sem ela tampouco a sociedade muda.”

(FREIRE)

RESUMO

Os jogos e brincadeiras promovem o desenvolvimento e a aprendizagem durante toda a nossa vida e estão vinculados ao relaxamento com relação à realidade despertando e estimulando a criatividade e o imaginário. Evidencia-se que a Ludicidade está diretamente relacionada às relações, ao gênero, às crenças, e a cultura de cada região do nosso país. Este estudo apresentou essa relação com o povo indígena e a promoção da aprendizagem em uma escola indígena através de jogos e brincadeiras e sua importância para a preservação cultural e história deste povo. O problema norteador trata da importância da ludicidade para a aprendizagem de crianças indígenas. O Objetivo geral foi compreender as possibilidades da ludicidade para o desenvolvimento cognitivo de crianças indígenas na escola estadual de ensino fundamental e médio Katekaponoti. A metodologia utilizada desenvolveu-se através da pesquisa de campo em que foi elaborado um questionário com 09 perguntas para os professores da escola. Como resultados obtivemos que os jogos e brincadeiras são de suma importância para desenvolver as habilidades e conhecimentos das crianças e a cultura indígena é a grande riqueza que precisa ser integrada e valorizada cada vez mais. Acredita-se que a educação escolar de crianças indígenas ainda precisa de mais apoio, incentivo aos professores e valorização, mas, identifica-se a dedicação e a busca contínua por práticas e atividades que despertem o interesse e o encantamento das crianças indígenas na escola.

Palavras-chave: Cultura Indígena. Jogos e Brincadeiras. Crianças Indígenas.

ABSTRACT

Exercises and games promote development and learning throughout our lives and are connected to relaxing regarding reality, awakening and stimulating creativity and imagination. It is evident that Ludicity is directly related to relationships, gender, beliefs, and the culture of each region of our country. This study presented this relationship with the indigenous people and the promotion of learning in an indigenous school through games and its importance for the cultural preservation and history of this people. The guiding problem deals with the importance of ludicity for the learning process of indigenous children. The general objective was to understand the possibilities of ludicity for the cognitive development of indigenous children in the Katekaponoti state primary and secondary school. The methodology used was developed through field research in which an experiment including 09 questions for the school's teachers was elaborated. As a result, we acknowledged that games and activities are of uppermost importance to develop children's skills and knowledge and indigenous culture is the great wealth that needs to be integrated and granted value more and more. It is believed that the school education of indigenous children still needs more support, encouragement to teachers and appreciation, but it is identified the dedication and continuous search for practices and activities that arouse the interest and concernment of indigenous children in school.

Key words: Indigenous Culture. Games and activities. Indigenous Children.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Jogo do arco e flecha	23
Figura 2 – A Cacique Joprara participando dos jogos na aldeia	24
Figura 3 – Corrida da Tora na aldeia Gavião	25
Figura 4 – Corrida da Tora	26
Figura 5 – Imagens das brincadeiras de jogos na aldeia	27

LISTA DE SIGLAS

FUNAI	Fundação Nacional do Povos Indígenas
ISA	Instituto Socioambiental
RCNEI	Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 A LUDICIDADE E SUA RELAÇÃO COM A APRENDIZAGEM	14
2.1 A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS E DOS JOGOS	16
2.2 OS BENEFÍCIOS DA LUDICIDADE ENQUANTO FERRAMENTA DE APOIO AOS PROFESSORES E SUA RELAÇÃO COM A CULTURA INDÍGENA	18
3 AS BRINCADEIRAS INDÍGENAS E O POVO INDÍGENA GAVIÃO.....	20
3.1 OS RITUAIS DOS GAVIÕES, JOGOS E BRINCADEIRAS	21
3.2 AS BRINCADEIRAS E JOGOS NA ALDEIA GAVIÃO	23
4 RESULTADOS E DISCUSSÕES	28
4.1 ANÁLISES DOS DADOS	29
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	34
APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO DE PESQUISA	36

1 INTRODUÇÃO

A ludicidade promove o desenvolvimento e a aprendizagem durante toda a nossa vida e está vinculada ao relaxamento com relação à realidade, despertando e estimulando a criatividade e o imaginário. Compreende-se que a educação alinhada à ludicidade poderá transformar a educação escolar das crianças indígenas, tornando a aprendizagem mais dinâmica, curiosa, desafiadora e divertida, além de valorizar mais ainda a cultura, as crenças e todas as riquezas da natureza e dos povos indígenas.

Evidencia-se que a Ludicidade está diretamente relacionada às relações, ao gênero, às crenças, e à cultura de cada região do nosso país, e este estudo irá apresentar essa relação com o povo indígena e a promoção da aprendizagem em uma escola de crianças indígenas, através de jogos, brinquedos e brincadeiras e sua importância para a preservação cultural e história deste povo.

Compreende-se a importância das práticas educativas e a formação do educador estar vinculada ao contexto lúdico, pois, este poderá proporcionar várias possibilidades de observação e intervenção no processo de ensino e aprendizagem das crianças. Por isso, a questão problematizadora foi: Qual a importância da ludicidade para a aprendizagem de crianças indígenas nas séries iniciais do ensino fundamental?

O Objetivo geral deste estudo foi compreender as possibilidades da ludicidade para o desenvolvimento cognitivo de crianças indígenas na escola estadual de ensino fundamental e médio Katekaponoti e os objetivos específicos foram: Entender a ludicidade e sua relação com a aprendizagem, apontar a importância das brincadeiras e jogos para o desenvolvimento das habilidades cognitivas e sociais das crianças indígenas, descrever os benefícios da ludicidade enquanto ferramenta de apoio aos professores para a aprendizagem das crianças da escola estadual de ensino fundamental e médio Katekaponoti.

Acredita-se que a educação escolar de crianças indígenas ainda precisa de mais apoio, incentivo aos professores e valorização, mas, identifica-se a dedicação e a busca contínua por práticas e atividades que despertem o interesse e o encantamento das crianças na escola, por isso, a importância deste estudo para a comunidade científica e para a sociedade em geral.

A metodologia utilizada para o desenvolvimento deste estudo foi uma revisão bibliográfica, com base em livros acadêmicos, revistas e artigos científicos e sites confiáveis. Utilizou-se livros de autores conhecidos de áreas específicas de conhecimentos como Educação, Psicologia e História para embasar todas as análises da pesquisa. Desenvolveu-se também uma pesquisa quantitativa e de campo em que foi elaborado um questionário com 09 perguntas fechadas e abertas, foram distribuídos aos professores da escola estadual de ensino fundamental e médio Katekaponoti. Os resultados e análises serão apresentados no final deste trabalho. O primeiro capítulo trata da ludicidade e sua relação com a aprendizagem.

2 A LUDICIDADE E SUA RELAÇÃO COM A APRENDIZAGEM

De acordo com Bianchini, Arruda e Gomes (2015) a ação lúdica é uma expressão humana presente durante toda a vida do indivíduo e acredita-se que apresenta diferentes maneiras no decorrer de nossa existência, tendo como principal característica convocar o indivíduo a uma ação ao mesmo tempo que articula aspectos cognitivos, afetivos e sociais.

Segundo Nicolau (2021) o lúdico auxilia no desenvolvimento e na compreensão de emoções, sentimentos e habilidades que irão ajudar nas atividades da escola como um todo. Ainda segundo a autora, observa-se que através dos jogos e brincadeiras, as crianças podem exercitar papéis sociais, compreender regras e formular hipóteses sobre o mundo, colaborando assim com sua formação integral e com os adultos que se tornarão. “Percebe-se que a atividade lúdica faz parte do processo de desenvolvimento da criança, pois possibilita sua integração social e afetiva dentro do seu contexto e vivências favorecendo assim as suas habilidades cognitivas” (NICOLAU, 2021, p.16). Santana ainda afirma que:

Acreditamos que muitas das estratégias podem contemplar a ludicidade articulada ao ensino, na diversidade de técnicas tradicionais e modernas e nas diferentes tecnologias sociais que podem ser utilizadas de forma inovadora e podem ser ótimos subsídios para um bom planejamento pedagógico. (SANTANA, 2020, p. 2).

Bianchini, Arruda e Gomes (2015) afirmam que as formas de brincar, os espaços e tempos de brincar, assim como os objetos de brincar, foram se transformando, ao longo do tempo e no caso do brinquedo, por exemplo, as suas transformações tornaram-se um diálogo simbólico entre as gerações e as culturas.

Para Oliveira (2017) o Brasil é um país conhecido por sua diversidade étnica e, conseqüentemente, culturas diferentes. Provavelmente, você já deve ter notado que muitos jogos com a mesma finalidade são nomeados de formas diferentes. Se pensarmos um pouco mais, observamos que, muitas vezes, o mesmo jogo ou a mesma brincadeira pode ser considerado como tal em determinadas culturas, porém em outras não. “Assim, uma mesma conduta pode ser jogo ou não jogo em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído”. (OLIVEIRA, 2017, p. 11).

Ainda conforme Oliveira (2017) o brinquedo é um objeto intimamente ligado à brincadeira, ao jogo, mas, apresenta uma característica que o difere do jogo, pois, o brinquedo não apresenta um sistema de regras que organizam sua utilização. O autor ainda ressalta que

Um brinquedo pode ser um objeto confeccionado para finalidade lúdica ou até mesmo qualquer outro objeto que já tenha perdido sua função original, uma garrafa de refrigerante, por exemplo. Esta indeterminação quanto ao uso é que torna o brinquedo íntimo da criança e da brincadeira. Uma criança pode brincar sem o brinquedo, porém, sem ele é muito mais difícil a realização de uma atividade lúdica. (OLIVEIRA, 2017, p.12).

De acordo com Nicolau (2021) a brincadeira pode ser vista como uma forma da criança recriar situações e relações sociais do seu cotidiano, as imagens que ela tem da sua vida e, enquanto brinca, realiza operações que refletem suas percepções de mundo e as suas necessidades, ajudando-a a compreender situações, sentimentos, vivências e experiências novas para ela.

Para Oliveira (2017) a brincadeira e os jogos tradicionais são manifestações livres e espontâneas da cultura popular e eles têm a função de perpetuar a cultura infantil e aprimorar formas de convivência social, além de proporcionar o prazer de brincar. Já Bianchini, Arruda e Gomes ressaltam que

A complexidade do fenômeno relacionada à ludicidade nos leva a concluir que, para compreendermos o significado ou os significados do brinquedo ou da brincadeira infantil, não basta apenas olharmos para a criança e considerar que é uma expressão típica desse período do seu desenvolvimento e isso basta. Precisamos analisar o fenômeno em sua amplitude, pois a forma como a criança manifesta a brincadeira é resultado das relações que constrói com a sociedade, dentre elas família e escola. (BIANCHINI, ARRUDA e GOMES, 2015, p.36).

Segundo Bianchini, Arruda e Gomes (2015), brincando a criança aprende sobre os papéis sociais e aprende melhor sobre regras, pois se desloca do lugar que representa enquanto criança e passa a vivenciar no concreto o lugar do personagem representado. “A atividade lúdica é uma expressão humana que diz respeito a uma dimensão diferente da realidade, pois enquanto brincamos não precisamos seguir as mesmas regras de conduta que seguimos na realidade física concreta”. (BIANCHINI, ARRUDA e GOMES, 2015, p.23). E o próximo capítulo deste estudo trata da importância das brincadeiras e jogos para o desenvolvimento das habilidades

cognitivas e sociais das crianças indígenas nas séries iniciais do ensino fundamental.

2.1 A importância das brincadeiras e dos jogos

De acordo com as Diretrizes Nacionais para o funcionamento das escolas indígenas (1999), o ponto de partida dos trabalhos foi a consideração de que todos os povos indígenas, independente da instituição escolar, possuem mecanismos de transmissão de conhecimentos e de socialização de seus membros, e de que a instituição da escola é fruto histórico do contato destes povos com segmentos da sociedade nacional. Assim, é preciso distinguir claramente dois termos: educação indígena e educação escolar indígena, como apresenta-se a seguir:

O primeiro, educação indígena, designa o processo pelo qual cada sociedade internaliza em seus membros um modo próprio e particular de ser, garantindo sua sobrevivência e sua reprodução. Diz respeito ao aprendizado de processos e valores de cada grupo, bem como aos padrões de relacionamento social que são entronizados na vivência cotidiana dos índios com suas comunidades. Não há, nas sociedades indígenas, uma instituição responsável por esse processo: toda a comunidade é responsável por fazer com que as crianças se tornem membros sociais plenos. Vista como processo, a educação indígena designa a maneira pela qual os membros de uma dada sociedade socializam as novas gerações, objetivando a continuidade de valores e instituições consideradas fundamentais. Designa o processo pelo qual se forma o tipo de homem e de mulher que, segundo os ideais de cada sociedade, correspondente à verdadeira expressão da natureza humana, envolvendo todos os passos e conhecimentos necessários a construção de indivíduos plenos nestas sociedades. (DCNEEI, 1999, p. 2).

Conforme as Diretrizes Nacionais para o funcionamento das escolas indígenas (1999) aos processos educativos próprios das sociedades indígenas veio somar-se a experiência escolar, com as várias formas e modalidades que assumiu ao longo da história de contato entre índios e não-índios no Brasil. Necessidade formada "pós-contato", a escola assumiu diferentes facetas ao longo da história num movimento que vai da imposição de modelos educacionais aos povos indígenas, através da dominação, da negação de identidades, da integração e da homogeneização cultural, a modelos educacionais reivindicados pelos índios, dentro de paradigmas de pluralismo cultural e de respeito e valorização de identidades étnicas.

Compreende-se a importância da integração entre a escola, a cultura e a valorização da diversidade, e acredita-se que as brincadeiras e os jogos são ferramentas fundamentais para despertar e fortalecer a valorização e o orgulho pelas crenças e costumes indígenas e promover o desenvolvimento cognitivo das crianças. De acordo com Silva (2012) a aprendizagem é tão importante quanto o desenvolvimento social, e o jogo constitui-se uma ferramenta pedagógica capaz de promover o desenvolvimento cognitivo e social do ser de forma integral, pois, as regras, o compartilhamento de opiniões, estratégias e o saber perder fazem parte de todo o processo de construção e desenvolvimento cognitivo e quanto mais interações, mais experiências e maior desenvolvimento cognitivo. O autor ainda ressalta que:

Através do brincar a criança tem a capacidade de criar, imaginar, cooperar, melhorar sua autoestima e com isso confiar em si mesma, sendo capaz de desenvolver-se bem. Ao brincar tem sua inteligência estimulada porque este ato faz com que ela solte sua imaginação e desenvolva a sua criatividade, assim como possibilita o exercício de concentração, atenção e engajamento. Desse modo, a criança, com a ajuda dos jogos, terá a possibilidade de elevar o raciocínio cognitivo, e ampliar sua oportunidade de crescimento e amadurecimento. (SILVA, 2012, p.10).

Para Silva (2012) os jogos possuem objetivos claros para o desenvolvimento da criança, que constrói por meio da interação a percepção futura de mundo do sujeito. Vale ressaltar a importância de se observar o contexto em que os jogos serão desenvolvidos e como estarão integrados e interligados aos objetivos propostos, não devendo ocorrer de maneira isolada, sendo parte de todo o processo cognitivo, emocional e social, mesmo o jogar pelo jogar, no jogo em si, deve atender a um objetivo dentro da escola. O autor afirma que:

O jogo é um dos meios mais propícios à construção do conhecimento, pois com ele as crianças aprendem a jogar certo (nas regras) e bem (com estratégias). Regras e estratégias estas que passam a fazer parte dos recursos internos, cognitivos e emocionais, contribuindo na reflexão, no planejamento e na organização das ações diante dos jogos e dos próprios desafios da vida cotidiana. Além disso, o jogo tem sempre um caráter de novidade, o que é fundamental para despertar o interesse da criança, e à medida que vai jogando, a criança vai-se conhecendo melhor, construindo interiormente o seu mundo segundo normas do mundo exterior. (SILVA, 2012, p.22).

Ainda segundo Silva (2012), os jogos permitem competências no âmbito da comunicação, das relações interpessoais, do trabalho em equipe, e na assimilação

de conceitos matemáticos. O uso dos jogos é também incentivado e caracterizado pelos Curriculares Nacionais da Educação Infantil (CNEI).

Conforme Ricardo (2017) a criança interage também com outras crianças criando histórias que existem na sua imaginação. Todo esse trajeto da criatividade no faz de conta é consequência de um processo de elaboração da própria brincadeira, propondo oportunidades para importantes ocasiões de aprendizagens sobre as regras dos jogos e suas estratégias, além de ocasião para defrontar e ultrapassar situações de conflitos. “Entre tantas razões, percebe-se que a brincadeira oferece inúmeras contribuições para o desenvolvimento da criança, porém ainda existem pessoas que não enxergam essa função da brincadeira”. (RICARDO, 2017, p.19).

De acordo com Ricardo (2017) a brincadeira no ambiente escolar oportuniza às crianças vivenciarem momentos que as levem a superar dificuldades, reconhecer limitações, conviver de maneira socialmente saudável, melhorar o seu desenvolvimento ético-cognitivo e o processo de ensino-aprendizagem. O próximo capítulo deste estudo apresenta os benefícios da ludicidade enquanto ferramenta de apoio aos professores e sua relação com a cultura indígena.

2.2 Os benefícios da ludicidade enquanto ferramenta de apoio aos professores e sua relação com a cultura indígena

Segundo Silva (2012) o desenvolvimento do processo cognitivo é mais do que simplesmente a aquisição de conhecimento, é o nosso melhor mecanismo de adaptação ao meio em que estamos inseridos. Compreende-se que é o conjunto dos processos mentais usados no pensamento e na percepção, para o reconhecimento, compreensão e julgamento através do raciocínio que levam ao aprendizado de determinados sistemas e soluções de problemas que constituem operações lógicas ou matemáticas que formam a inteligência humana.

Ainda para Silva (2012) identifica-se que compreender e inventar são funções essenciais da inteligência, pois permitem construir novas estruturas para o real, através do pensamento, executar e coordenar as ações de forma interiorizada e reflexiva em busca de estratégias na solução de um problema. O autor afirma que

O jogo é um grande motivador e através dele se obtém prazer e mobiliza esquemas mentais que estimulam o pensamento, a ordenação de tempo e espaço favorecendo a aquisição de condutas cognitivas e o desenvolvimento de habilidades como coordenação, destreza, rapidez, concentração etc. A participação em jogos contribui para a formação de atitudes sociais: respeito mútuo, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, senso de justiça, iniciativa pessoal e grupal. (SILVA, 2012, p.23).

Segundo Ricardo (2017) o contato físico-social e a comunicação são indispensáveis no desenvolvimento das crianças e uma das formas de instituir essa conexão é através do brincar. Negar à criança o ambiente lúdico é destituir seus próprios conhecimentos e capacidades, tendo em vista que ela, ao iniciar seu processo de escolarização, traz consigo experiências proporcionadas por meio das brincadeiras e dos jogos. Já Silva afirma que:

Uma aula ludicamente inspirada é aquela em que as características do brincar estão presentes, influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos, no papel do aluno, e não necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos. Um lugar onde o professor renuncia ao lugar central e controle onipotente, reconhecendo a importância do aluno ter uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem. "Respeita o rumo e o fim que tomará a atividade, admitindo seu componente aleatório, a dimensão de autonomia, o aluno assume parte de responsabilidade em seu próprio desenvolvimento". (SILVA, 2012, p.25).

Conforme Silva (2012) o professor que sabe conduzir seu planejamento de forma sensata tendo no jogo um aliado importante para a aprendizagem sem desvinculá-lo do lado gostoso do brincar, do querer, da curiosidade, garante que os alunos avancem para além de sua capacidade real. O autor ressalta que

O adulto deliberadamente interage com a criança, selecionando, interpretando e interferindo no processo de construção do conhecimento, embora não haja a necessidade de consciência imediata desse processo pela criança, ela irá se formando ao longo do processo de forma recíproca implicando numa troca, onde o professor de forma intencional provoca a curiosidade, motiva e desafia para atrair a curiosidade e expectativa de seu aluno em relação ao jogo, despertando nele a necessidade de elaborar conceitos que levam a aprendizagem. (SILVA, 2012, p.24).

3 AS BRINCADEIRAS INDÍGENAS E O POVO INDÍGENA GAVIÃO

Conforme Ricardo (2017) da mesma forma que o alimento e o afeto devem fazer parte da vida da criança, o brincar e as brincadeiras também. “Quanto mais a criança consegue expressar seus sentimentos, desejos e emoções, mais condições ela terá de viver momentos de aprendizagem”. (RICARDO, 2017, p.24).

Antes de discutir sobre a temática das brincadeiras indígenas, é importante entender primeiramente sobre o povo indígena Gavião. O nome "Gavião" foi atribuído a diferentes grupos Timbira por viajantes do século passado que, desse modo, destacavam seu caráter belicoso. Dentre os assim chamados, Curt Nimuendajú qualificou de "ocidentais", "de oeste", ou ainda "da mata", aos que vivem na bacia do Tocantins, a fim de os distinguir assim dos Pukôbjê e Krinkatí, do alto Pindaré no Estado do Maranhão, também conhecidos por aquela designação (ISA¹, 2016).

Segundo o Instituto Socioambiental - ISA (2016) os Gaviões falam um dialeto da língua Timbira Oriental, pertencente à família Jê. A partir de 1981, com o funcionamento sistemático da escola do Posto da Funai e com a intensificação das relações com os vários segmentos da sociedade nacional, ocorreu, de forma acentuada, a difusão da língua portuguesa exatamente no plano do cotidiano, inclusive entre as crianças e adolescentes. Por outro lado, a retomada dos ciclos cerimoniais de longa duração acentuou o uso da língua original em ocasiões rituais, com cantos, discursos etc.

O fortalecimento da identidade dos Gaviões, a partir de 1976, se expressou tanto através das novas relações estabelecidas com os brancos quanto através da rearticulação dos ciclos produtivos com os ciclos cerimoniais de longa duração. A rearticulação da sociedade Gavião passou também pelo rearranjo dos vínculos entre as unidades locais outrora separadas, que, por sua vez, apresentavam subdivisões em pequenas frações (ISA, 2016). Nesse contexto, inscreve-se a construção da grande aldeia que reúne hoje todos os Gaviões ocidentais na Terra Indígena Mãe Maria. A nova aldeia, denominada Kaikoturú, é composta por 33 casas dispostas em círculo (que tem cerca de 200 metros de diâmetro), forma tradicional das aldeias

¹ <https://pib.socioambiental.org/>
https://pib.socioambiental.org/pt/Povo:Gavi%C3%A3o_Parkat%C3%AAj%C3%AA

Timbira, retomada pelos Gaviões. Há um largo caminho ao redor, em frente às casas e vários caminhos radiais que levam ao pátio central, onde se desenvolvem todas as atividades cerimoniais.

Conforme o ISA (2016) mesmo utilizando pouco a língua original no cotidiano da aldeia, os Gaviões voltaram a pôr em prática o sistema de nomeação e as relações por ele engendradas, com a realização dos ciclos cerimoniais de longa duração, como um dos mecanismos voltados para a reafirmação da identidade étnica do grupo.

Na rearticulação promovida pelos Gaviões, voltar a "fazer as brincadeiras" — como chamam os rituais — significou recuperar instituições e regras essenciais à operação do sistema de organização social (ISA, 2016).

3.1 Os rituais dos Gaviões, jogos e brincadeiras

Conforme o ISA (2016) os rituais dos Gaviões se ocupam diretamente das relações entre pessoas e grupos, mediante a utilização de um esquema simbólico: a divisão em metades. Todo o grupo está segmentado conforme essas metades cerimoniais, Pàn (Arara) e Hák (Gavião), que disputam as tradicionais corridas de toras e os jogos de flechas. Uma outra divisão, nas frações Peixe, Lontra e Arraia, serve para a realização de um outro ciclo cerimonial.

Segundo o ISA (2016) há rituais que duram vários meses, com períodos de abertura e de encerramento. Ligada a todos os ritos, a corrida de toras voltou a se realizar com muita frequência, disputando-se entre duas ou três turmas, basicamente, que correspondem a frações cerimoniais. São realizadas quase que diariamente, com toras de coqueiro babaçu ou de sumaúma, de acordo com a fase do ciclo cerimonial, pintadas de urucum. Ao chegarem ao pátio, os corredores são banhados pelas mulheres, que, em geral, costumam participar só no final. Inúmeros comentários, em tom jocoso, exaltam o desempenho dos corredores por todo o dia. Paralelamente às corridas de tora, intensificaram-se os jogos de flechas, como prática que acentua a competição, publicamente e de modo ritualizado, reafirmando alianças interpessoais.

Nas ocasiões cerimoniais, esses jogos consistem em competições realizadas no decorrer do dia, após a corrida de toras, quando todos se dirigem para um local na mata, próximo à aldeia. Por vezes, o jogo se realiza em frente às casas, mas

sempre até o final da tarde. Em grupos, formam pares (componentes de frações cerimoniais distintas) para a disputa de flechas, em caminhos radiais. Na outra extremidade ficam em geral rapazes ou mulheres que apanham as flechas para devolvê-las aos participantes (ISA, 2016).

Existem duas modalidades desse jogo que se sucedem no desenvolvimento do ciclo cerimonial, onde os Parkatêjê utilizam tipos de flecha distintos. A primeira consiste em atirar para baixo, fazendo com que a flecha bata à frente de um pequeno arco fincado no chão a uma distância de um metro do jogador, para em seguida se elevar e cair a cerca de trezentos metros dali. Na outra modalidade, a flecha é atirada para o alto e seu percurso é ainda maior. Ao caírem no chão, a distância ultrapassada pelas flechas dos participantes, a cada jogada, determina o ganhador (de flechas) entre os parceiros. Os exímios atiradores, mulheres e homens maduros em geral, são admirados no interior da sociedade dos Parkatêjê e seu desempenho, assim como dos corredores mais velozes e hábeis com as toras, é fonte de aquisição de prestígio e motivo para longas conversas no pátio (ISA, 2016).

De acordo com o ISA (2016) em 1983, os Gaviões realizaram um importante ciclo ritual ligado à iniciação masculina: o *Pemp*, que haviam deixado de praticar há cerca de 25 anos, exatamente o tempo transcorrido desde o contato definitivo com os *kupên*. Embora este ritual diga respeito à iniciação dos jovens guerreiros, grande entusiasmo e movimentação mobilizam todo o grupo, sobretudo quando apresenta momentos de inversão de papéis, dando ênfase ao desempenho das mulheres nas corridas de tora e nos jogos de flechas.

Conforme o ISA (2016) os jovens iniciandos permanecem reclusos por alguns meses, numa pequena casa fechada com palhas de babaçu, construída na parte posterior do círculo da aldeia, atrás da casa de um dos guias cerimoniais. Naquele local, recebem ensinamentos especiais, baseados na bravura e na honradez, princípios norteadores da perpetuação de um ethos guerreiro, particular aos grupos Jê atuais. Dali saem apenas para a realização de atividades coletivas, como expedições de caça e coleta ou ainda colheita de roças. Sempre juntos, os *pemp* banham-se num ponto exclusivo do igarapé Mãe Maria. "É preciso banhar muito para crescer logo!" afirmam os mais velhos.

Este solene período de reclusão, onde estão interditas as relações sexuais e a ingestão de determinados alimentos — como carnes de caça e castanha — marca a passagem para o que se poderia chamar de maturidade (ISA, 2016).

3.2 As brincadeiras e jogos na aldeia Gavião

Na aldeia Akrãkaprêkti, as crianças brincam e interagem com os mais velhos, as atividades da escola também estão relacionadas aos jogos e brincadeiras que os pais e os mais velhos da aldeia ensinam e brincam também. Compreende-se a importância dessa integração entre as crianças, a escola e os mais velhos da aldeia, e todo esse processo faz parte da cultura indígena, e é um fator fundamental para a valorização da cultura e pelo respeito aos povos da aldeia Gavião (FUNAI, 2022).

As crianças da aldeia Akrãkaprêkti da etnia Gavião brincam de “Varinha” uma corrida com disputa entre crianças e velhos, onde todos correm juntos ao redor da aldeia. Há a corrida de Tora, que é também praticado na escola e normalmente acontecem de manhã bem cedo. O cabo de guerra é outro jogo disputado entre os indígenas da etnia Gavião.

Há o jogo do arco e flecha que é disputadíssimo entre crianças e os mais velhos da aldeia, e uma maneira de cultivar a história do povo indígena e sua conexão com a natureza e o grande respeito por ela. Na figura 1 apresenta-se a foto da competição de arco e flecha na aldeia com participação das crianças, jovens e adultos.

Figura 1- Jogo do arco e flecha



Fonte: Foto do acervo da autora, 2022.

No jogo de arco e flecha da aldeia Akrãkaprêkti, os participantes recebem as flechas (3 para cada competidor) e ganha aquele que acertar o alvo, geralmente o alvo é uma bananeira e esse jogo é bem disputado, pois, todos querem acertar o alvo. Na figura 2, temos a Cacique Joprara, participando também do jogo, o que torna esse momento importante e mostra a força das mulheres indígenas da aldeia Akrãkaprêkti, Gavião do Pará.

Figura 2 - A Cacique Joprara participando dos jogos na aldeia



Fonte: Foto do acervo da autora e redes sociais, 2022.

Segundo a FUNAI (2022) o arco e flecha é um dos objetos mais representativos da tradição ancestral indígena no país, carregando um forte significado simbólico e cultural. Atualmente, o instrumento é usado em diferentes circunstâncias e atividades, como caça, pesca, rituais, proteção e para a prática desportiva, permitindo o exercício da técnica de cada guerreiro atleta no alongamento da corda, na calibragem da flecha e na habilidade de lançamento. Em diversas aldeias, o arco é feito do caule de uma palmeira chamada tucum, de cor escura, muito encontrada próxima aos rios. A etnia Gavião, do estado do Pará, por

exemplo, confecciona o arco com uma madeira de cor vermelha, chamada aruerinha (FUNDAÇÃO NACIONAL INDÍGENA, 2022).

Na corrida da Tora, as crianças correm carregando uma tora ao redor da aldeia. Compreende-se que a corrida com tora é uma atividade tradicional indígena praticada por diferentes etnias no país, obedecendo ritos e costumes que abrangem significados sociais, religiosos e esportivos (FUNDAÇÃO NACIONAL DO ÍNDIO², 2022).

A etnia Gavião também possui grandes corredores de tora. Há uma peculiaridade que é o "Jãmparti", uma corrida com uma tora que pesa mais de 100 quilos, comprida e carregada por dois atletas. De acordo com a FUNAI (2022) essa atividade é realizada sempre no período final das corridas de toras comuns, ou seja, aquelas nas quais o objeto é carregado por um atleta apenas. Em todas essas manifestações há a participação das mulheres. Não há um prêmio para o vencedor, pois somente a força física e a resistência são demonstradas. Na figura 3 é apresentada a corrida da Tora na aldeia Gavião.

Figura 3 - Corrida da Tora na aldeia Gavião



Fonte: Foto do acervo da autora e redes sociais, 2022.

² <https://www.gov.br/funai/pt-br/assuntos/noticias/2022-02/cultura-conheca-a-corrida-tradicional-indigena-com-tora>

Segundo a FUNAI (2022) geralmente, as comunidades confeccionam as toras com o tronco de uma palmeira chamada buriti, uma espécie de coqueiro, considerado sagrado por algumas etnias, e desta palmeira, os indígenas aproveitam praticamente tudo, desde o fruto, como alimento, folhas para cobertura de casa e confecção de artesanatos, como cestarias e abanos, até o tronco para rituais e atividades esportivas. Como nos mostra a figura 4.

Figura 4 - Corrida da Tora



Fonte: Foto do acervo da autora e redes sociais, 2022.

Na preparação de corte dessa madeira, há um ritual de cantos e danças. Conforme a FUNAI (2022) a madeira é derrubada e cortada em duas partes, em forma de cilindros em tamanhos iguais. Na extremidade da tora é feito um tipo de cava para facilitar seu carregamento. As toras possuem tamanhos variados, de acordo com o ritual a ser realizado, pesando de dois a 120 quilos. Muitas toras são mantidas dentro do rio para que absorvam água e, assim, fiquem mais pesadas.

Figura 5: Imagens das brincadeiras de jogos na aldeia



Fonte: Acervo da autora e redes sociais, 2022.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Para a realização do presente estudo foi adotado como metodologia o estudo bibliográfico, que é uma revisão literária acerca do tema.

A pesquisa bibliográfica é um tipo de pesquisa que visa responder um problema com a utilização de material bibliográfico, estudos e análises científicas que, por conseguinte, passaram pelo crivo da Ciência para serem apresentados para a sociedade. O levantamento bibliográfico se refere ao procedimento utilizado pelo pesquisador – e necessário para todo tipo de pesquisa – que visa selecionar o material bibliográfico disponível para optar pelas fontes mais adequadas ao estudo que se pretenda empreender. Atente-se ao seguinte: não é possível, por razões óbvias, juntar tudo o que existe publicado sobre um determinado assunto para realizar uma pesquisa, por isso é que se busca os autores mais conceituados sobre o assunto e aqueles que atendam o paradigma definido para o estudo. (BASTOS, 2015, p.33).

Buscou-se leituras e estudos de autores da Educação e Pedagogia, assim como obras acadêmicas, artigos científicos e site confiáveis para elucidar conceitos correlacionados que contribuíssem com o estudo e com a pesquisa exploratória e qualitativa proposta.

Segundo Minayo (2001, p. 21-22), “[...] a pesquisa qualitativa se preocupa com o nível de realidade que não pode ser quantificado [...] ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos [...]”. A pesquisa quantitativa está baseada numa filosofia positivista que supõe a existência de fatos sociais como uma realidade objetiva independente das crenças individuais. Não pode faltar Projeto de pesquisa e concebe a verdade como absoluta e objetiva (SANTOS FILHO, 2013).

Desenvolveu-se também um estudo de campo. Foi elaborado um questionário com 6 (seis) perguntas fechadas e abertas e com 03 (três) questões apenas abertas (Questionário no anexo deste estudo).

O questionário foi aplicado aos professores da Escola Estadual Indígena de Ensino Fundamental e Médio Katekaponoti, que possui 49 alunos indígenas, 4 professores indígenas e 9 professores não indígenas. O questionário foi aplicado no dia 25/10/2022 e foi devolvido no dia 01/11/2022. A seguir apresenta-se a análise dos resultados.

4.1 Análises dos dados

Após a devolução dos questionários pelos professores, foi realizada pela autora deste estudo a análise dos dados coletados no questionário.

A escola possui 13 professores, sendo 4 professores indígenas e 9 professores não indígenas (Kupen -brancos). Foram aplicados questionários para 6 professores bilingues (kupen).

Questão 1: Há quanto tempo você ministra aulas nesta escola?

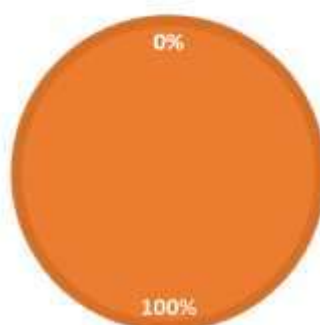


Identificou-se que os professores estão na Escola Estadual Indígena desenvolvendo suas atividades com as crianças há mais de 3 anos. Com 50% (cinquenta) por cento de professores com mais de 3 anos e 50% de professores com mais de 05 anos.

Questão 2: Você acredita ser importante o uso de brincadeiras, jogos e brinquedos durante as aulas? Justifique sua resposta.

O USO DE BRINCADEIRAS, JOGOS E BRINQUEDOS

■ A) Sim ■ B) Não faz diferença ■ c) Não uso

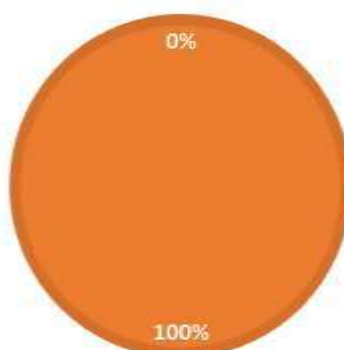


Nesta questão percebe-se que todos os professores acreditam ser importante o uso de brincadeiras, jogos e brinquedos durante as aulas, ou seja 100% responderam sim para esta questão. Na justificativa, suas respostas foram bem parecidas, ressaltando que as brincadeiras e jogos ajudam no desenvolvimento cognitivos das crianças e estimulam estratégias e a socialização.

Questão 3: Você acredita ser importante usar ações diferenciadas para cada realidade no que diz respeito à educação no nosso país?

IMPORTANTE USAR AÇÕES DIFERENCIADAS

■ A) sim ■ B) Não



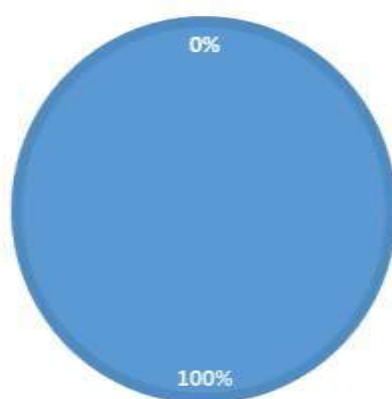
Na questão 3, todos os professores responderam que sim, acreditam ser importante usar ações diferenciadas para cada realidade no que diz respeito à educação no nosso país, ou seja, 100% (cem). E ao explicarem, afirmam que a

escola precisa apresentar às crianças formas diferentes de aprender e para que possam valorizar todos os povos e suas culturas.

Questão 4: A Ludicidade pode ser uma ferramenta importante para o desenvolvimento cognitivo e afetivo das crianças na escola. Você concorda com esta afirmativa? Justifique sua resposta.

A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA

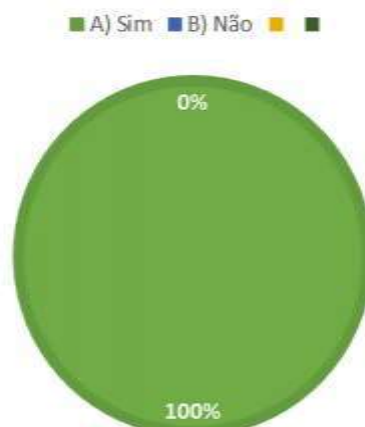
■ A) Concordo ■ B) Nem concordo nem discordo ■ C) Não concordo ■



Percebeu-se nesta questão que 100% dos professores concordam que a ludicidade é uma ferramenta importante para o desenvolvimento das crianças. Na justificativa, os professores ressaltaram que com a aplicação da ludicidade as crianças ficam mais curiosas e participativas.

Questão 5: Você acredita ser importante que a escola e as atividades desenvolvidas valorizem a cultura e as crenças indígenas e as usem durante a aprendizagem na escola? Por quê?

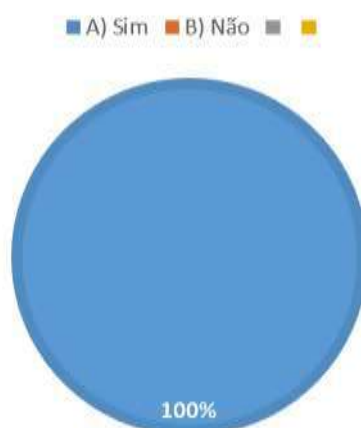
A CULTURA E AS CRENÇAS INDÍGENAS



Na questão 5, todos os professores (100%) responderam sim, e justificaram que acreditam que a cultura e as crenças indígenas são fundamentais para que a criança valorize cada vez mais sua história e suas tradições e a escola é essencial para fortalecer toda essa integração de culturais.

Questão 8: Você acredita que as crianças aprendem mais quando se utiliza atividades lúdicas? Justifique.

A LUDICIDADE E A APRENDIZAGEM



Analisou-se que 100% dos professores acreditam que a ludicidade é importante para facilitar a aprendizagem. E justificaram que com as atividades lúdicas as crianças aprendem se divertindo.

Questão 6: Escreva duas brincadeiras que as crianças mais gostam de brincar na escola?

Para esta questão, todos os professores entrevistados responderam: Corrida de Tora e corrida de varinha.

Questão 7: Qual brincadeira ou jogos você já utilizou durante a sua aula? Cite uma ou duas.

Ao responder esta pergunta, os professores entrevistados afirmaram usar brincadeiras e jogos e citaram as corridas de Tora e corridas de varinha.

Questão 9: Nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Indígena há o respeito ao povo e sua cultura, qual a importância da escola para as crianças indígenas?

Professor 1: A escola é importante para que recebam a cultura e estudos ocidentais.

Professor 2: É importante para desenvolver o senso crítico à busca por seus direitos e a defesa da liberdade,

Professor 3: É importante ter uma educação de qualidade que atenda seus objetivos.

Professor 4: A escola é de suma importância, pois, crianças indígenas são seres sociais e têm todos os direitos que as crianças do país.

Professor 5: A escola tem um grande papel no fortalecimento cultural indígena e também na preparação para o mercado de trabalho tradicional e indígena e na formação do alunado em um pensamento crítico-constructivo.

Professor 6: O ser humano como um todo é um ser social, na escola além de aprenderem os conteúdos, também aprendem a viver em sociedade.

Percebe-se que todos os professores ressaltam a importância da escola e do seu papel social para todas as crianças e a valorização da diversidade e de todas as culturas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na Educação escolar a interação entre as crianças e as brincadeiras direcionadas para o desenvolvimento cognitivo e afetivo constituem um ambiente favorável para aprendizagem e estimulam as crianças a entender suas necessidades e emoções criando vínculos afetivos positivos nas relações familiares e educacionais. Evidencia-se que essa interação com crianças indígenas se torna ainda mais forte, pois, já faz parte da cultura indígena a incorporação de atividades relacionadas à rituais, brincadeiras e jogos que foram passados de pais para filhos, e há também o imenso respeito por toda a cultura do povo indígena que faz com que a ludicidade seja parte integrante da escola e de todo o processo de ensino aprendizagem das crianças indígenas da Escola Estadual Indígena de Ensino Fundamental e Médio Katekaponoti.

Compreendeu-se que o uso das brincadeiras e jogos podem refletir de forma positiva nas relações interpessoais e na aprendizagem das crianças indígenas, tornando a escola um lugar de alegria, cultura e encantamento, além de aprendizagem e desenvolvimento. Através da análise dos questionários aplicados aos 6 professores da Escola Estadual Indígena de Ensino Fundamental e Médio Katekaponoti percebeu-se a preocupação em integrar os rituais, jogos e brincadeiras indígenas e a valorização do povo Gavião. Evidenciou-se também a preocupação por uma escola que vise a diversidade como grande fonte de conhecimentos e o respeito pelo ser humano integral e conectado com a natureza, respeitando os costumes, crenças e a terra em que vivem.

REFERÊNCIAS

BIANCHINI, Luciane Guimarães Batistella; ARRUDA, Renata Beloni de; GOMES, Ligiane Raimundo. **Ludicidade e educação**. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S.A., 2015. 216 p.

BRASIL. Ministério da Educação. CNE/CEB. **Diretrizes Nacionais para o funcionamento das escolas indígenas**. Brasília, 1999. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/1999/pceb014_99.pdf. Acesso em: 30 out. 2022.

FUNAI. Fundação Nacional do Índio. Ministério da Justiça e Segurança Pública. **Cultura: Conheça a corrida tradicional indígena com tora**. 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/funai/pt-br/assuntos/noticias/2022-02/cultura-conheca-a-corrida-tradicional-indigena-com-tora> Acesso em 30 out. 2022.

NICOLAU, Amanda de Freitas Campos. **Ludicidade e Educação: A Importância do Lúdico e da Afetividade na Educação Infantil**. 2021. 42 f. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação)- Graduação em Pedagogia, Faculdade Pitágoras de Belo Horizonte, Belo Horizonte, MG. 2021. Disponível em: <https://repositorio.pgsskroton.com/handle/123456789/39153>. Acesso em: 30 out. 2022.

OLIVEIRA, Ricardo Stochi. **Jogos, brinquedos e brincadeiras**. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S.A., 2017. 144 p.

RICARDO, Valda Maria Do Nascimento. **As brincadeiras e o desenvolvimento socioeducacional da criança**. 2017. 69 f. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal da Paraíba Centro de Educação, João Pessoa, PB 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/4103/1/VMNR19032018.pdf> Acesso em: 02 nov. 2022.

SANTANA, Andréia Nunes. **O lúdico na comunidade indígena guarani da aldeia tekoa pindo mirim cartografia das brincadeiras e dos jogos da escola nhamandu nhemopuã**. 2020. 30 f. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade federal do Rio Grande do Sul, RS.2020. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/221156/001125576.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 30 out. 2022.

SILVA, Cleine Cristine de Oliveira. **A importância dos jogos com regras no desenvolvimento cognitivo infantil**. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) - Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, MG2012. Disponível em: https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/VRNS-9NJEU9/1/a_importancia_dos_jogos_com_regras_para_o_desenvolvimento_in.pdf. Acesso em 2 nov. 2022.

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO DE PESQUISA



QUESTIONÁRIO DE PESQUISA DE CAMPO – CURSO PEDAGOGIA

Acadêmica/Pesquisador: Sirlene Tuwahideru Karaja

Curso: Pedagogia

Titulo da pesquisa: A importância da ludicidade na educação escolar indígena nas séries iniciais

Prezado (a) Colaborador,

Este questionário visa analisar e compreender as possibilidades da ludicidade para o desenvolvimento cognitivo de crianças indígenas das séries iniciais na escola. Trata-se de uma pesquisa sigilosa e de cunho estritamente acadêmico, pois destina-se a subsidiar a elaboração de um estudo científico para o Curso de Pedagogia.

E a sua participação é muito importante!

1. Há quanto tempo você ministra aulas nesta escola?

- A) menos de 1 ano
- B) Mais de 1 ano
- C) Mais de 3 anos
- D) mais de 5 anos

2. Você acredita ser importante o uso de brincadeiras, jogos e brinquedos durante as aulas? Justifique sua resposta.

- A) Sim
- B) Não faz diferença
- C) Não uso

3. Você acredita ser importante usar ações diferenciadas para cada realidade no que diz respeito à educação no nosso país? Por quê?

- A) Sim
- B) Não

4. A Ludicidade pode ser uma ferramenta importante para o desenvolvimento cognitivo e afetivo das crianças na escola. Você concorda com esta afirmativa? Justifique sua resposta.

- A) Concordo
- B) Nem concordo nem discordo
- C) Discordo

5. Você acredita ser importante que a escola e as atividades desenvolvidas valorizem a cultura e as crenças indígenas e as usem durante a aprendizagem na escola? Por quê?

- A) Sim
- B) Não

6. Escreva duas brincadeiras que as crianças mais gostam de brincar na escola?

7. Qual brincadeira ou jogos você já utilizou durante a sua aula? Cite uma ou duas.

8. Você acredita que as crianças aprendem mais quando se utiliza atividades lúdicas? Justifique sua resposta.

- A) Sim
- B) Não

9. Nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Indígena há o respeito ao povo e sua cultura, qual a importância da escola para as crianças indígenas?