

Resgate da memória ancestral lúdica dos mais velhos em uma comunidade indígena Guarani Mbyá de Viamão, Rio Grande do Sul¹

Andréia Ambrósio-Accordi², Iury de Almeida Accordi³, Pará Reté Sanches Benites da Silva⁴, Thales Ambrósio de Albuquerque Ferraz⁵

RESUMO

As motivações para a realização desta ação de extensão surgiram a partir de ideias trocadas entre a coordenadora e sua orientanda a respeito de possíveis atividades que poderiam ser realizadas junto à comunidade indígena Guarani-Mbyá do Cantagalo, localizada em Viamão, RS. Realizou-se um resgate da memória ancestral lúdica por meio de entrevistas aplicadas, entre julho e dezembro de 2022, a cinco indígenas, objetivando-se registrar a prática de jogos, brinquedos e brincadeiras vivenciados por indígenas mais velhos em suas infâncias e adolescências. Destacou-se os relatos sobre a prática da peteca, conhecida como *mangá* entre os guaranis.

Palavras-chave: Jogos. Brinquedos. Brincadeiras. Ludicidade.

¹ Projeto de Extensão: Resgate, prática e legado da memória ancestral lúdica dos mais velhos em uma comunidade indígena Guarani Mbyá de Viamão, Rio Grande do Sul, 2022.

² Mestranda em Informática na Educação, Técnica em Assuntos Educacionais do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS), Campus Viamão. andrea.accordi@viamao.ifrs.edu.br.

³ Doutor em Ciências, Docente do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS), Campus Viamão. iury.accordi@viamao.ifrs.edu.br.

⁴ Estudante do Curso Técnico Integrado em Administração do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS), Campus Viamão. mirimbrites@gmail.com.

⁵ Estudante do Curso Técnico Integrado em Meio Ambiente do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS), Campus Viamão. tambrosioferraz@gmail.com.

Introdução

As motivações para a realização desta ação de extensão surgiram a partir de ideias trocadas entre a coordenadora e sua orientanda, a respeito de possíveis atividades de extensão que poderiam ser realizadas junto à comunidade indígena Guarani-Mbyá do Cantagalo, localizada no município de Viamão. A coordenadora já havia realizado trabalhos artísticos audiovisuais sobre o dia a dia de sua comunidade, principalmente durante a pandemia, e gostaria de dar continuidade a esse trabalho. Por sua vez, a orientanda já havia trabalhado em ações de extensão de resgate do patrimônio lúdico de idosos institucionalizados.

Dessa conversa, surgiu, então, a proposta de realizar um resgate da memória ancestral lúdica dos mais velhos da comunidade.

Nesse sentido, Marques *et al.* (2015), que estudaram a vivência dos mais velhos em uma comunidade indígena guarani Mbyá, afirmaram que

o aumento de pessoas idosas no mundo, incluindo diversas culturas, requer o reconhecimento do contexto transcultural da idade adulta e da velhice; de modo que estudar um modo de ser e de viver de pessoas mais velhas em grupos étnicos permite [...] contemplar a dimensão cultural nas teorias do envelhecimento. [...] Havendo pois, a necessidade de se estudar estes grupos étnicos e compreender mais a sua identidade pessoal e grupal. (MARQUES *et al.*, 2015, p. 416)

Nesta proposta de resgate das memórias lúdicas houve sempre a preocupação de colocar os indígenas como protagonistas e corresponsáveis pela realização das atividades, sempre sob a mediação da equipe executora. Na busca de parceiros, procurou-se pela comunidade Cantagalo, da qual a coordenadora é membro.

A forma de atuação da coordenadora foi pensada de modo a proporcionar uma experiência ancorada em suas vivências como autora e produtora artística da temática cultural indígena, que iniciou sua trajetória no audiovisual em 2018, como fotógrafa da III Mostra Tela Indígena; em 2019, gravou o seu primeiro curta-metragem, com o título de “Kyringue Rory’i: o sorriso das crianças”, que foi exibido no mesmo ano na abertura da IV Mostra de Cinema Tela Indígena; em 2021, produziu o filme Kyringue reko vy’a (“O Modo de Ser Feliz das Crianças”). (FERREIRA, 2021).

O objetivo geral da ação de extensão foi registrar jogos, brinquedos e brincadeiras vivenciados pelos indígenas mais velhos em suas infâncias e adolescências por meio do resgate das suas memórias ancestrais.

Para estabelecer quem eram os mais velhos da comunidade e que poderiam ser entrevistados, levou-se em conta as colocações de Santos e Torres-Morales (2007 *apud* Marques *et al.*, 2015, p. 418), “de que já aos 40 anos um Mbyá pode ser considerado ancião, uma vez que já reuniu conhecimento suficiente para aconselhar e orientar os demais (desde que responsável e maduro), pois já terá acumulado suficiente conhecimento para tal” e em Luciano (2006, p. 134), que assegura que “os velhos são os verdadeiros guardiões e produtores de conhecimentos” nas comunidades indígenas.

Os indígenas selecionados passaram por uma entrevista aberta acerca do seu passado e, mais concretamente, a respeito dos jogos, brinquedos e brincadeiras que realizavam em sua infância e adolescência. As entrevistas foram conduzidas em guarani, pela coordenadora que, posteriormente, fez a tradução das respostas do guarani para o português. Todos os participantes assinaram um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, lido em guarani, e permitiram o uso de seus nomes e de sua imagem.

Desenvolvimento

A ação foi desenvolvida entre julho e dezembro de 2022 e foram entrevistados cinco indígenas, quatro homens (Jorge “I”, Cláudio, Paulinho e Jorge “II”) e uma mulher (Ilda). Conforme seus relatos, a principal atividade que eles desenvolviam em sua infância e adolescência era a peteca. É notável a persistência dessa prática, pois Piacentini *et al.* (2021) explicam que a peteca (do tupi *pe'teka*, que significa “bater com a mão”), ou *mangá*, como é conhecida pelos guaranis, já era praticada pelos indígenas brasileiros desde antes da chegada dos portugueses. Para ressaltar a importância dessa prática na cultura indígena, Piacentini *et al.* (2021) descrevem um ritual pedagógico de confecção de uma peteca pelo pajé da aldeia Guarani Mbyá Marangatu, em Imaruí, Santa Catarina. Wherá *et al.* (2008, p. 16) enfatizam que o jogo de peteca “serve para unir mais as energias das pessoas, ajudando uns aos outros para trazer felicidade a cada um”.

Cada um dos indígenas entrevistados apresentou a sua visão sobre o jogo da peteca. A seguir, transcrevemos a fala de Jorge “I”, traduzida do guarani para o português pela indígena bolsista do projeto:

Meu nome em português é Jorge e em guarani é Karáí Papa. Antigamente os meus avós nos mostravam as brincadeiras. Vou falar sobre isso. Antigamente, a nossa brincadeira era a peteca. Eles nos ensinavam, mostravam e nos falavam como se usava.

Antigamente, nós não conhecíamos as brincadeiras dos não-indígenas, então, por isso, brincávamos somente de peteca. A cada amanhecer brincávamos somente disso. Era isso o que nós, guaranis fazíamos, não somente as crianças, e ao entardecer era a mesma coisa: jogávamos, esse é o nosso jeito de ser.

Mas, hoje em dia, já não sabemos mais, as novas gerações não conhecem mais, porque nós adultos já não contamos mais, já não mostramos mais como se brinca, as crianças não conhecem mais.

Já Paulinho contou que “*apenas os guris jogavam [a peteca] e as meninas, quando queriam, ficavam olhando o jogo*”. Ele afirmou que a peteca era jogada todos os dias, ao amanhecer e ao entardecer, em frente à Casa de Reza. Ele também informou que a peteca era feita com a palha de milho, como apresentado na Figura 1.



↑ **Figura 1.** Peteca confeccionada pela indígena bolsista do projeto. **Fonte:** Próprios autores (2022).

Já Cláudio, que era o cacique da aldeia, nos relatou o seguinte:

Praticamente, a principal brincadeira que a gente tinha era a mangá, que os brancos chamam de peteca. Não era proibido que as meninas entrassem no jogo para praticar com os meninos, pois dependia só da vontade de cada um entrar no grupo.

Interessante confrontar o relato de Paulinho e o de Cláudio, visto que o primeiro afirma que a peteca era jogada apenas pelos meninos e o segundo lembra de o jogo ser praticado por todos, sem distinção. Ressalta-se que existem entre os dois indígenas uma diferença de idade, que pode ressaltar uma mudança de hábitos entre gerações. Apesar de ser o cacique, Cláudio é bem mais novo do que Jorge “I”.

Conclusão

O objetivo geral da ação de extensão foi o de registrar jogos, brinquedos e brincadeiras vivenciados pelos indígenas mais velhos em suas infâncias e adolescências. O resgate das memórias ancestrais mostrou que, praticamente, a única brincadeira vivenciada na infância pelos cinco indígenas entrevistados, residentes na Aldeia Cantagalo, em Viamão, Rio Grande do Sul, era a peteca.

Pretende-se, no próximo ano, dando continuidade à ação, desenvolver um novo projeto, enfatizando entrevistar outros indígenas mais velhos da aldeia Cantagalo e, também, aplicar, aos mais jovens, as práticas narradas pelos mais velhos, por meio de oficinas de atividades lúdicas. Também, pretende-se registrar as atividades descritas, na forma de um vídeo documentário, com a intenção de legá-las à atual e às futuras gerações.

Referências

FERREIRA, Marcelo. Prédios porto-alegrenses viram telas de cinema para filmes indígenas. Porto Alegre, **Brasil de Fato**, 14 abr. 2021. Disponível em: <https://www.brasildefatores.com.br/2021/04/14/predios-porto-alegrenses-viram-telas-de-cinema-para-filmes-indigenas>. Acesso em: 17 mai.2022.

MARQUES, Filipa Daniela *et al.* A experiência dos mais velhos em uma comunidade indígena guarani Mbyá. **Psicologia & Sociedade**, v. 27, n. 2, p. 415-427, 2015. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/psoc/a/Z5BCPwNkb9nC4RJ6Lb8pCQS/?lang=pt>. Acesso em: 17 mai.2022.

PIACENTINI, Telma Anita; FANTIN, Monica; MONGELO, Joana Vangelista. O tempo é criação: uma perspectiva lúdica guarani. *In*: PIACENTINI, Telma Anita; FANTIN, Monica (org.). **Encontro**: culturas, crianças, museu e educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2021. p. 41-81.

WHERÁ, Adilson Barbosa Karaí *et al.* **Mbya Reko (Vida Guarani)**. Florianópolis: Epagri, 2008. (Caderno Bilíngue).